

AMSTRAD
MAGAZINE
LES DEUX VISAGES D'AMSTRAD
PRO
DOMESTIQUE
INITIATION : D BASE II
BANC D'ESSAI : EXTENSION VORTEX
PCW : MEMORY MAP
JEUX : CRAFTON ET XUNK POUVOIR
MONTAGE : UN CRAYON OPTIQUE
CONCOURS
20 LOGICIELS À GAGNER
N° 8
MARS 1986
19 F
M 1157-08-19 F
DESVERGNES 86



Un logiciel idéal pour gérer votre budget. **DIS : 345F (ADBF)**
K7 : 180F (ABF)

Voici un fichier, un bloc notes, une calculatrice, un agenda, un calendrier, une alarme, l'heure et un jeu pour la détente.

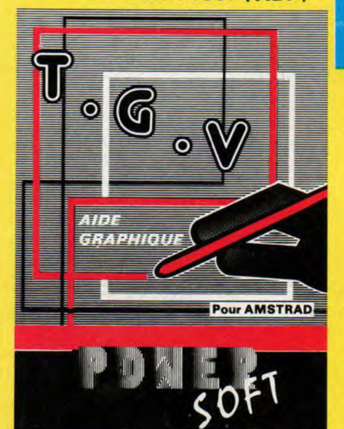


Une facturation rapide entièrement paramétrable avec analyse des ventes et possibilité d'utiliser le fichier **STOCK** (avec mise à jour).



DIS : 360F (ADFA)
K7 : 250F (AFA)

Une gestion de stock avec états divers (surplus, rupture, tri par références...) destructions, modifications et mouvements de stock.
DIS : 360F (ADS)
K7 : 250F (AS)

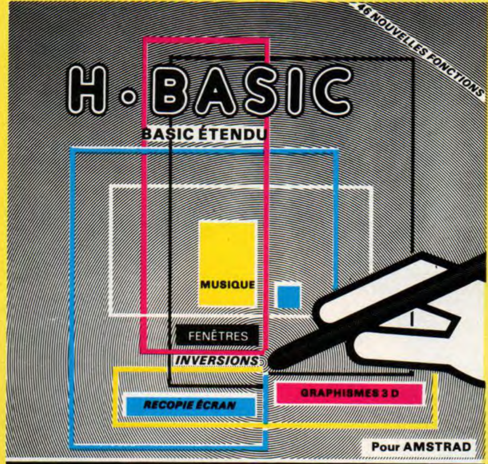


Ajoute une instruction graphique aux multiples usages.
K7 : 120F (ATGV)

Faites votre collection de jeux classiques

K7 : 99F (AGG) - Guerre des galaxies
(ATP) - Le tombeau perdu
(ATA) - Le trésor de l'Amazone
(ATS) - Le tournoi du siècle
(ADP) - Les diamants de la peur
(AFI) - La forêt infernale
(AC2) - Conflit de l'An 2000

Une extension BASIC surpuissante ajoutant 46 nouvelles fonctions à votre AMSTRAD.
DIS:(ADHB) ou 2xK7 (AHB) : 690F



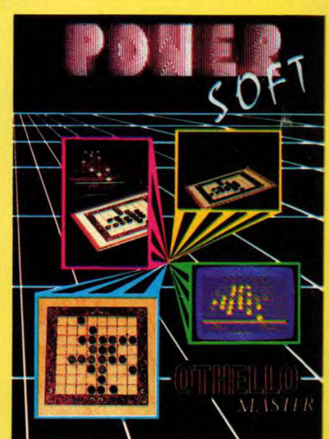


*Les gammes ci-dessus sont compatibles entre elles avec **REPORT** (inclus en disquette).* **K7 : 120F (AR)**

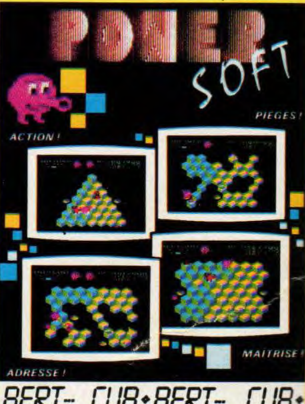
EASY FILE : Un fichier paramétrable avec calcul
EASY CALC : Un tableur aux multiples fonctions
EASY GRAPH : Transformez vos données numériques en graphes.
EASY BANK : Gestion de vos comptes bancaires.

Easy File :	**K7: 180F (AF)**	**- DIS:345F (ADF)**
Easy Calc:	**K7: 180F (AC)**	**- DIS:345F (ADC)**
Easy Graph :	**K7: 180F (AG)**	**- DIS:345F (ADG)**
Easy Bank :	**K7: 180F (AB)**	**- DIS:345F (ADB)**

Chez votre revendeur habituel où à POWER SOFT



Un classique des jeux de réflexion.
DIS : 160F (ADO)
K7 : 120F (AO)



BERT- CUB•BERT- CUB•

Un bon jeu d'arcades aux graphismes étonnants **DIS : 160F (ADCU)**
K7 : 120F (ACU)

BON DE COMMANDE

AMS 8

A retourner rapidement à : **POWER SOFT** 7 & 9 Rue des Petites Écuries - 75010 PARIS Tél.(1)48.24.32.52

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________ Ville ______________________ Code postal ______________________

Veuillez me faire parvenir les programmes suivants : (RÉF.) ______________________

Ci joint mon réglement par chèque soit : ______________________ *Livraison gratuite*

Si vous ne désirez pas détériorer votre revue, recopiez ce bon de commande.



MARS 86
N° 8

SOMMAIRE

News

Softs

Cahier "pro"

Montage

Listings

Initiation

Directeur de la publication: Jean Kaminsky. **Rédaction en chef:** Jean-Michel Maman et Philippe Lamigeon (Technique). **Rédaction:** Frédéric Nardeau (responsable "programmes"), Cyril Besse, Eric Charton, Fabienne Ferrer, François Lecante, Daniel Martin, R.P. Spiegel, M. Tereyjeol. **Ont collaboré:** André Daumail, Laurent Guinandeau, Philippe Pédard, Yann Venance. **Secrétaire générale de la rédaction:** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction:** Mireille Massonnet. **Maquettistes:** Marc Soria, Jean-Jacques Galmiche. **Chef de publicité:** Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité:** Geneviève Grillet. **Régie publicitaire:** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81. **Secrétariat et abonnements:** Sabine Planque. **Commission paritaire:** en cours. **Dépôt légal:** 1er trimestre 1986. **Photocomposition:** Compo Imprim, 45.47.37.39. **Imprimé par** SNIL-RBI. **Edité par:** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.



Les deux visages d'Amstrad

A la question habituelle, banale, "A quoi sert un ordinateur ?", que peut-on répondre ? "A jouer et à travailler", tout simplement. Une réponse franche et directe que la réalité des faits ne confirme hélas pas exactement... "A jouer OU à travailler", serait plus juste dans la majorité des cas. Avec un IBM Pc par exemple, ou un MacIntosh, vous disposez d'excellents logiciels de traitement de texte, de gestion de fichiers, etc. Les jeux ? De qualité, mais très rares. L'IBM Pc et le MacIntosh, eux, travaillent.
Avec un Oric, ou un Sinclair, vous avez le choix entre une foule de jeux d'aventures, d'arcade, de stratégie... Les utilitaires ? Rares, et bien peu adaptés à la configuration de la machine. Oric et Sinclair, eux, jouent.
Moralité : les ordinateurs sont en général bien plus spécialisés qu'on ne veut vous le dire. Eux-mêmes en souffrent personnellement : que l'ordinateur et son maître ne soient pas du même bord, travail ou plaisir, et c'est toujours le pauvre ordinateur qui atterrit invariablement dans le placard !...
C'est sans doute pour réparer cette affreuse injustice qu'Amstrad joue désormais sur les deux tableaux, avec une gamme à trois "étages" qui peut satisfaire à la fois les professionnels et les utilisateurs domestiques : au premier étage, domestique, le 464 reste essentiellement joueur ; au troisième étage, professionnel, le PCW fait seulement dans le sérieux ; enfin, juste entre eux, le 6128 s'installe dans une position intermédiaire, prêt à exploiter D Base II ou Multiplan comme Crafton et Xunk ou Pouvoir... Un bel éclectisme.
Notre magazine se devait donc de respecter cette double orientation, et de se (presque) couper en deux, à l'image de la couverture, pour aider et informer tous les utilisateurs d'Amstrad, professionnels ou domestiques.
Les amateurs d'applications sérieuses trouveront un cahier "spécial pro", avec le premier volet d'une indispensable initiation à D Base II, le gestionnaire de fichier-vedette d'Ashton Tate ; une "mémory Map" précieuse du PCW ; un banc d'essai de l'extension Vortex ; et quelques conseils pour vous aider à bien différencier tableurs, traitements de texte, et fichiers...
Côté détente, le menu est aussi copieux cinq tests de jeux "à fond" (aventure, wargame, stratégie), des trucs pour résoudre les plus récalcitrants, 14 pages de listings inédits, et deux concours pour gagner des logiciels... ou même un 6128 !
Faites votre choix entre les deux visages d'Amstrad. Ou mieux : ne le faites pas ! Car avec Amstrad Magazine, vous pouvez désormais exploiter votre micro sous toutes ses facettes... Pourquoi s'en priver ?

Jean-Michel Maman



Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.

L'utilisation de l'Amstrad CPC 464 Hachette *(250 p.)*
Toutes les possibilités de l'Amstrad développées et commentées. 125 F.

Autoformation à l'assembleur Micro Application *(250 p. livre + cassette)*
L'assembleur du Z 80 vous fait peur ? C'est pourtant facile avec cette autoformation remplie d'exemples et d'exercices, accompagnée d'une cassette contenant un éditeur-assembleur, afin d'appliquer immédiatement vos leçons.195 F.

Montages, extensions et périphériques du CPC. Micro Application *(430 p.)*
Cet ouvrage contient des shémas, tracés de circuits imprimés, programmes et explications détaillées pour réaliser par exemple : une RS 232, un programmeur d'EPROM, des cartes d'extensions, etc. 199 F.

La bible du programmeur. Micro Application *680 p. + plan détaillé des CPC 464 et 664)*
Une "bible" faite pour ceux qui désirent connaître les moindres détails de leurs CPC. Un ouvrage indispensable. 249 F.

Programmation du Z80. Sybex *(590 p.)*
Le "Zaks" est la référence en matière de programmation du Z80. Un livre pour apprendre le jeu d'instructions, comprendre le déroulement d'un programme, mais aussi découvrir le cheminement de l'information. 198 F.

Basic Plus, 80 routines sur Amstrad. PSI *(160 p.)*
De nouvelles possibilités pour ceux qui maîtrisent déjà le Basic Amstrad. Au menu : le son, le graphisme, et l'animation. 100 F.

Clefs pour Amstrad. PSI *(200 p.)*
Un mémento complet sur les CPC 464, 664, 6128. On y trouve notamment le jeu d'instruction du Z80, les points d'entrées des routines, la structure interne des machines, les connecteurs et brochages des principaux circuits. 140 F.

Le livre du lecteur de disquette Amstrad CPC. Micro Application *(300 p.)*
Ce livre contient le listing du DOS entièrement commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers relatifs à l'AMSDOS, un moniteur disque, etc. Vous trouverez dans ce livre tout ce qui concerne la programmation et la gestion des données avec le "floppy" DDI-1 ou celui du 664. 149 F.

Amstrad, premiers programmes. Sybex *(240 p.)*
Avec ce livre, les débutants réaliseront rapidement leurs premiers programmes en Basic. 98 F.

Le tour de l'Amstrad. Cedic/Nathan *(170 p.)*
Si vous voulez découvrir les possibilités graphiques et sonores de votre CPC 464 ou 664, ce livre vous entraîne dans cette aventure. Vous ferez également connaissance avec le langage machine et l'utilisation des interruptions. 80F.

L'Amstrad exploré. Sybex *(180 p.)*
Un livre pour progresser en Basic Amstrad et exploiter les capacités d'une des meilleures machines du moment. Une partie du livre est également consacrée à l'utilisation et la programmation en assembleur. 98 F.

102 programmes pour Amstrad. PSI *(240 p.)*
Des programmes de jeux pour comprendre le Basic progressivement. Chaque niveau vous fait découvrir de nouvelles instructions et leurs effets. 120 F.

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : AMSTRAD Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81.

NOM ....

ADRESSE ....

DESIGNATION	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT		
	TOTAL	

Signature obligatoire
(Signature des parents pour les mineurs)

Pour être valable toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise. Frais de port : 20 F. Recommandé : 40 F. (Vente exclusivement par correspondance). Remise : 5 % aux adhérents du Club AMSTRAD (joindre numéro de carte).

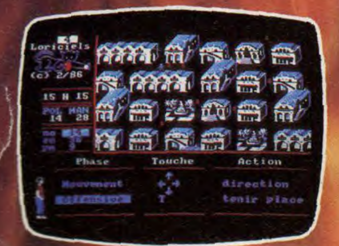


POUVOIR

pour AMSTRAD

Dernier jour de campagne électorale dans un climat de tension politique extrême. Le dispositif policier chargé de la protection du député est particulièrement renforcé. Au même moment, 4 groupes de manifestants se dirigent vers la grande place de la ville...
Choisis ton camp.... pour la guerilla urbaine !!!







53, rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 48 25 11 33 - Télex : LORI 631 748 F
Revendeurs, contactez Loriciels Distribution
Tél. : (1) 46 45 96 63 - Télex : 631 929

GRATUIT : LORICIELS NEWS

Je désire recevoir le journal d'information sur vos produits Loriciels News.

Nom : ....
Prénom : .... Age : ....
Adresse : ....
Ville : .... C.P. : ....
Votre matériel : ....
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition
Avez-vous un Minitel ? OUI NON

A.M. 3.86

AMSTRAD EXPO

Du 24 au 27 Janvier 1986

Ouvert de 9 h 30 à 18 h 30

Amstrad Expo : mission réussie

Cédons un peu à l'auto-satisfaction : Amstrad Expo a été une franche réussite. Nous espérions un peu plus de 3 000 visiteurs, vous avez été près de 10 000 à venir dont de nombreux professionnels. Le samedi et le dimanche, aux heures de pointe, il fallait même faire la queue pour entrer ! Côté exposants, pas de mauvaises surprises non plus : tous les fabriquants, éditeurs, et distributeurs les plus importants étaient là, et bien là, avec ce qu'il faut de nouveautés et de démonstrations pour satisfaire tout le monde... Bref, comme un petit sondage final nous l'a confirmé, tout le monde était content, et même souvent très content. Un seul léger reproche : les locaux étaient un peu petits ! La rançon du succès...



Le Sphinx veille sur le stand Innelec...



Flipper, Amstrad, Télé : animation-choc chez Cobra



Non, ce n'est pas la queue pour Rocky IV. Mais pour Amstrad Expo.

Marion Vannier, directeur général d'Amstrad France, et Jean-Yves Primas, notre chef de publicité, pendant la visite d'inauguration.

Jean Kaminsky (à droite), directeur d'Amstrad Magazine, organisateur du Salon, avec son homologue allemand.

A tout seigneur tout honneur, commençons donc la visite par le stand d'Amstrad France, central, immense, et le plus souvent, très encombré... Pas de nouveautés, mais une démonstration permanente de toute la gamme aux néophytes comme aux fidèles, sous l'égide des trois "grosses têtes" d'Amstrad France, Marion Vannier, Directrice Générale, François Quentin, Directeur Produits, et Jean Cordier, Directeur Commercial. Pas de préférences visibles chez les visiteurs : PCW, 6128, 664 et 464 ont subi un même feu roulant de questions et de démonstrations !...

"Et mon Amstrad, je le pose où ?". Quelques pas à gauche, et vous trouvez les tables de travail S.D.I., à un ou deux étages, avec ou sans Minitel. Commode et sympa.

Pas de bon micro sans application. Du graphisme d'abord, avec la très attendue GRAFPAD chez Run Informatique, enfin ! Une tablette graphique et son logiciel de gestion que tout le monde nous demandait à la suite de notre "Spécial Matériel" de décembre... Du D.A.O. encore sur le stand de Micro Application, avec Super Paint (dessin très, très fin) et 3D Space Moving, création et animation de figures en 3 dimensions.

De la musique ensuite, sur le stand TechniMusic, et de la vraie : avec une interface Midi entre Amstrad et un synthétiseur, les partitions sont stockées dans la mémoire de l'ordinateur. La démonstration valait le déplacement : à n'en pas croire ses oreilles ! Stupéfiant aussi, le logiciel Amstradeus, quand il est utilisé, comme sur le stand Musiciel, par son créateur et virtuose, Charles Callet. Un véritable "traitement de texte" musical, aux possibilités infinies.

Attention, Amstrad est maintenant aussi un "pro", et les utilitaires très sérieux ne manquaient pas sur les stands : ceux de Pride Utilities, représenté en France par E.S.A.T. ; des logiciels de comptabilité et même de bourse chez CEA ; sur le stand de VCB2 (le Vidéo Club de Bobigny II), on trouvait les logiciels de facturation et de comptabilité de Logicys, de l'or pour une gestion rapide ; chez Petrel, un système-expert, Expertis, un crayon optique dont toute l'électronique est intégrée au corps même du crayon, et un logiciel très créatif, Screenplay, pour s'initier à la conception et à la réalisation de films et programmes TV. Passionnant. Le stand Logys présentait l'Intégré, un logiciel à la fois traitement de texte, agenda, etc., plus un gestionnaire de fichiers à la fois simple et performant. Sans oublier bien sûr, chez La Commande Electronique, la vedette des pros, D Base II.

Et les "petits" ? Pour eux, un logiciel éducatif chez OPA, pour couvrir en quatre cassettes l'intégralité du programme de maths des classes de 6ᵉ et de 5ᵉ. Nom : SuperProf. Plus originale : une cassette vidéo pour apprendre les rudiments du Basic Amstrad, visible sur



Frédéric Nardeau, notre spécialiste listings, sur le stand animation : aux prises avec ses admirateurs !

François Quentin, d'Amstrad France, en pleine démonstration.

Général : à droite, une pile éléphantesque de souris AMX... Les ventes marchent fort.

le stand OK Informatique, et un logiciel pour apprendre l'Hébreu !
Les éditeurs de jeux sont aussi venus en force à Amstrad Expo. Ere Informatique montrait enfin son superbe Crafton et Xunk, plus une nouveauté en avant-première : un scaphandrier en plongée dans de magnifiques fonds sous-marins... Un jeu de stratégie et d'arcade, Olympus, et un labyrinthe tactique, Dedalos, sur le stand Free Game Blot, qui accueillait aussi DDI et les Anglais de CP Software. Pourquoi ? Parce que DDI est devenu le distributeur officiel de CP Software et ce grâce à un accord intervenu pendant le salon ! Bravo à Cobra Soft : un véritable flipper sur le stand, dont les boutons commandaient directement, sur écran, le programme Cobra Pinball, une prouesse technique ! Sans oublier une nouvelle et énorme énigme, avec concours à la clé, Meurtre Sur l'Atlantique bien sûr.

Attentat chez Rainbow : pas de panique, il s'agit seulement d'un nouveau logiciel, qui ne vous laissera que trente minutes pour désamorcer une bombe !... Et Superman en personne chez Power Soft, pour une série de programmes sur PCW. Un peu de tristesse sur le stand Infogrames, qui espérait rencontrer des programmeurs et n'en a pas vu beaucoup... Un comble ! Après, n'allez pas vous plaindre de ne pas être édité !
Pour la palme du plus beau stand, il faudrait hésiter entre Ere Informatique et Innelec : de l'espace pour le premier, mais un immense panneau avec un Sphinx géant pour le second... Bel effort, en tout cas.
Les amateurs de matériel n'ont pas été oubliés pour autant, avec des unités de disquettes en tous formats chez Micro Fair (5 1/4, 3 1/2, et un disque dur assez secret...), l'interface Minitel Cortel chez Core, et l'imprimante couleur OKI-MATE 20 (de fabuleuses recopies d'écran) chez CBI. Encore plus fort : KBI présentait en exclusivité une première unité de duplication de disquettes en format 3 pouces !
Les grands spécialistes Amstrad, importateurs, distributeurs, boutiques, étaient aussi présents, avec General, BY Info, et Hyper-CB : des stands véritablement pris d'assaut pendant le week-end !... Enfin, Amstrad Magazine était évidemment de la fête, avec un stand général (revues, livres et programmes,) un stand animation (où notre spécialiste répondait à vos questions sur les listings), et un stand Club où nous attendions vos programmes pour le concours...
Bref, une première édition très réussie d'Amstrad Expo, qui a fortement impressionné nos collègues Allemands, Espagnols, et même Anglais, venus pour une fois nous rendre visite ! A quand la prochaine ?

Jean-Michel Maman

vortex

salut à vous, Amoureux d'AMSTRAD

Nous sommes une société allemande très active dans les milieux de la recherche et du développement des périphériques pour micro ordinateur.

Comme nous sommes tombés amoureux fou de la gamme AMSTRAD dès le premier abord,

Nous avons pensé .... Voilà le plus beau bébé (8 bits) créé jusqu'à maintenant,

Nous avons décidé .... Faisons de ce bébé un géant,

Nous avons conçu .... Extension de Roms allant de 64 Ko à 512 Ko

Unité de disquettes 5"1/4 et 3"1/2 de capacité

1 Mo (non formaté) sur simple ou double lecteur(s)

Disques durs 10 ou 20 Mo

Interface 2 canaux RS 232

Moniteur TV couleur

D'autres systèmes encore plus puissants et des programmes utilisateurs

La **combinaison** des prix et de la qualité :

Vous la trouverez intéressante !!!

Peut-être pensez-vous "voilà encore une blague !"

Essayez-nous. Dans les prochains numéros, vous trouverez tous nos produits sur deux pages.

Ayez confiance en nous, notre bébé a définitivement quitté le stade de l'adolescence

ET LE VOTRE ??????

vortex



A lire

Les dernières parutions vont intéresser bien des possesseurs d'Amstrad : CP/M Plus sur Amstrad 6128 et 8256, d'Yvon Dargery chez P.S.I., traite bien entendu du... Ce livre décrit le CP/M plus (ou 3.0) dans tous ses détails. En travaillant avec lui, vous apprendrez à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger, lister des fichiers. Mais aussi à enchaîner des commandes, à formatter ou dupliquer une disquette. Un livre attendu par tous les amateurs de la marque travaillant sur CPC 6128 et PCW 8256.

Toujours chez P.S.I., la suite des "Clefs pour Amstrad" de Philippe Jadoul et Daniel Martin (NDLR : alors toujours plâtré ?). Un "tome 2" bien utile, présenté sous la forme d'un mémento. Vous y trouverez tout ce qui concerne le CPM 2/2 et CP/M Plus. L'Amsdos, les différents circuits utilisés, les brochages et connecteurs, sans oublier des trucs et astuces.

Pour finir, nous allons vous présenter un livre de l'éditeur Sybex. Il vous fournira tous les détails sur ? Raté, celui-ci vous donnera des explications sur le CP/M version 2.2. Bien conçu, ce "CP/M 2.2" d'Anatole d'Hardancourt trouvera une place de choix sur les rayons de votre bibliothèque.

Editions P.S.I., BP 86, 77402 Lagny sur Marne, Cedex. Editions Sybex, 6/8 impasse du Curé, 75018 Paris.

AMSTRAD FRANCE RECHERCHE DÉMONSTRATEURS

La société Amstrad France recherche des démonstrateurs pour tenir les stands de ses prochains salons :
- Festival du Son du 16 au 23 mars 1986.
- Sicob printemps, du 14 au 19 avril 1986.

De bonnes connaissances sur les ordinateurs CPC et PCW sont indispensables. Ecrire rapidement à : Amstrad France "Service Amsoft", BP 12, 92312 Sèvres cedex.

Schneider à la rescousse

En fait, Amstrad ! Car en Allemagne, en Belgique et en Suisse, les ordinateurs Amstrad sont vendus sous la marque Schneider. Ils sont exactement semblables aux nôtres, si ce n'est leur couleur un peu plus sombre... Amstrad France commence donc à commercialiser en France ces "Schneider", une livraison de dépannage pour satisfaire enfin la demande. Attention : les vrais Schneider d'Amstrad France portent aussi une étiquette Amstrad, contrairement aux importations parallèles. Eux seuls sont donc garantis par Amstrad ! Vérifiez donc bien ce "détail"...

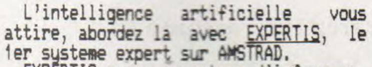
De la boxe au crocodile

Changement de "logo" chez Amstrad, plus de gants de boxe, mais un crocodile décontracté à l'air malin. Changement donc de campagne de publicité, avec désormais le croco bleuté, et lui seul, en vedette, tranquillement accoudé sur son micro préféré. Sympathique.



PETREL INFORMATIQUE

147, rue du Temple 75003 PARIS (vente par correspondance ou sur rdv)



L'intelligence artificielle vous attire, abordez la avec EXPERTIS, le 1er systeme expert sur AMSTRAD.

EXPERTIS avec son moteur d'inference comprend de nombreuses fonctions dont: chainages avant et arriere, ecriture, sauvegarde de bases de regles etc... EXPERTIS evalue la conclusion la plus probable avec un coefficient de realite et expose sa demarche complete en cours de travail. Les domaines d'application sont multiples: enseignement, medecine, recherche, detente par exemple. Il y a aussi un club utilisateur pour echanger ou acquerir de nouvelles bases, et une possibilite de versions personnalisees non protegees.

EXPERTIS peut contenir jusqu'a 200 regles de 8 faits et conclusions et est livre avec une base exemple.

EXPERTIS K7 355F D 370F

Gerez vos parties amicales ou vos concours de TAROT ou de BELOTE suivant les regles officieles. Ces logiciels comprennent entree, verification, sauvegarde, impression des resultats et affichage des rencontres apres chaque tour.

TAROT ou BELOTE K7 180F D 195F
TAROT et BELOTE K7 240F D 250F

Faites des dessins techniques precis ou des portraits en haute resolution avec EASYART. Ce logiciel vous offre 16 couleurs, une centaine de caracteres graphiques redefinissables et de nombreuses formes de plumes et de pinceaux.

EASYART K7 110F D 150F

Travaillez avec les 3 modes a la fois sur l'ecran grace a 3MODES.

3MODES K7 50F D 90F

LOGICIELS PRIDE UTILITIES

RSX SYCLONE ou TOMCAT K7 130F
ZEDIS ou SCRIPTOR K7 130F D 165F
TRANSMAT K7 150F D 185F
SYSTEME X K7 170F D 205F
PRINTER PAC1 K7 125F D 160F
ODDJOB D 200F
SPIRIT complement de TRANSMAT pour les programmes sans en-tete K7 125F
Notice en francais seule 7,50F en timbres et enveloppe reponse.

LOGICIELS BEEBUG SOFT

TOOLKIT K7 175F D 205F
DISC DEMON D 205F
REMBRANDT, LOCKSMITH K7 165F D 205F

DATAPEN nouveau stylo optique avec electronique integree, bouton poussoir et diode de controle. Fonctionne aussi bien sur ecran monochrome que couleur livre avec logiciel non protege.

DATAPEN + logiciel K7 320F D 355F

Ne perdez plus la memoire pendant les microcoupures grace MICROSAVE systeme electronique de protection.

MICROSAVE (5v ou 5 et 12v) prix n.c.

Bon de commande a decouper ou a recopier (port 10F ou recommande 20F) AMS 8
Carte Bleue Carte CA EUROCARD ACCESS — Je commande — Prix
Carte N. . . . .
Carte expiration . . . .
Nom . . . .
Adresse . . . .
. . . . Port . . . .
SIGNATURE . . . . Total . . . .

LA BATAILLE D'ANGLETERRE

Editeur : Ere Informatique - PSS
Support : cassette/disquette
Genre : wargame
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★



Le cas de la France pour ainsi dire réglé, Hitler devait entreprendre de soumettre l'Angleterre. Ce qu'il tenta de faire, de juillet à octobre 1940, par une série d'attaques aériennes extrêmement violentes sur tout le sud-est de l'île. L'Angleterre ne se rendit pas, et perdit 915 chasseurs contre 1733 avions allemands détruits... Saurez-vous aussi bien résister à ce terrible déferlement aérien ? La Royal Air Force est sous vos ordres !

L'écran principal représente le sud-est de l'Angleterre et un petit bout de la France. On discerne une quinzaine de ville anglaises, treize stations radar, et neuf aérodromes.
Une vue très générale qui va permettre au joueur de concevoir son plan de défense.
Les avions allemands commencent à arriver des côtes françaises : il s'agit de les arrêter avant qu'ils ne bombardent et détruisent villes, stations radar, et aérodromes. Pour faire décoller la chasse, il suffit de déplacer le curseur sur un aérodrome (à l'aide d'un joystick), et d'appuyer sur le bouton d'action : un nouvel écran apparaît, qui donne la liste et l'importance des escadrons prêts à décoller. On découvre aussi l'état de la piste (O.K. ou déjà abîmée par un bombardement), et les conditions météo. Deux facteurs déterminants, puisque le premier multiplie le risque de "crashs" au décollage, tandis que le second ralentit le plein de carburant, et donc le départ, des escadrons... L'ordre donné (on se contente de placer une flèche devant l'escadron choisi), on revient à la carte principale pour aller, au besoin, déclencher l'alerte sur un autre aérodrome.

Missions urgentes

Un escadron qui a décollé apparaît visiblement sur la carte à côté de son aérodrome d'origine. Il est en l'air, bravo, il faut maintenant lui donner une mission ! Ce qui se fait très simplement en sélectionnant l'escadron avec le curseur, et en allant de la même façon lui indiquer son point de destination. Tout se joue donc "en temps réel" ; une fois l'ordre donné, l'escadron suit tout seul sa route. Autant dire qu'il faut prévoir la trajectoire des escadrilles allemandes pour les croiser avant qu'elles n'aient fait trop de dégâts !... Il est toutefois toujours possible de corriger une route : mais quelle perte de temps, indigne d'un grand général, lucide et déterminé !...
Il serait par exemple extrêmement coupable de négliger la défense des stations radar. Elles seules permettent de voir sur l'écran les escadrilles allemandes ! Au début de la bataille, leur champ d'action combiné (matérialisé à l'écran si on le désire) couvre tout le pays. Mais après quelques bombardements... Allez intercepter des avions invisibles ! Bien sûr, ne négligez pas non plus les villes : défendre les civils est quand même la mission première d'une armée... Et le score-pourcentage qui vous sera attribué à la fin de chaque journée de bataille vous le fera nettement sentir !
Quand (enfin !) un de vos escadrons entre au contact d'avions ennemis, le dessin de l'unité clignote : c'est l'heure du combat. Il peut se dérouler automatiquement, ou vous pouvez y prendre part ; vous vous retrouverez alors dans le cockpit d'un Spitfire, pour un exercice de tir très banal, assez lent et pauvre graphiquement, sans grand rapport avec l'intérêt stratégique du jeu. Même remarque pour l'autre séquence d'action qui intervient quand vous utilisez la DCA, une sorte de tir aux canards plutôt ridicule... Heureusement, le menu de départ permet d'éliminer ces intermèdes fastidieux.

Une simulation parfaitement classique

Ce nouveau wargame Ere Informatique - PSS reprend avec bonheur les principes habituels de l'éditeur anglais : tout se fait avec un curseur déplacé par joystick ; le joueur voit la bataille de très haut, puisqu'il se contente de donner des ordres, et se préoccupe seulement de tactique ; les différents écrans sont directement lisibles et vous abreuvent d'informations (pertes de part et d'autres, météo, état des pistes, carburant, munitions, nom des escadrons, types d'avions...) ; le souci du détail "réaliste" est poussé à l'extrême (les avions à court de carburant essaient de se poser ou s'écrasent, leur consommation est plus importante pendant les combats, on fait arriver des renforts de nuit, etc.)... Bref, juste ce qu'il faut de complexité pour permettre à la Luftwaffe de raser l'Angleterre pendant une bonne dizaine de parties !
Heureusement, le menu de départ vous donne le choix entre trois options : l'entraînement, une seule journée de combat par beau temps avec des Allemands très ramollis ; la guerre-éclair, encore une seule journée, mais météo variable et Allemands très méchants ; la campagne, trente jours de combat impitoyable, comme dans l'Histoire ! Autre bonne initiative : les possesseurs d'un écran monochrome ont leurs propres écrans, assez lisibles.
Une excellente impression d'ensemble donc, pour une simulation classique et bien équilibrée, dans la lignée directe de Battle of Midway.

Jean-Michel Mamam

LA GESTE D'ARTILLAC

Editeur : Infogrames
Support : cassette
Genre : jeu de rôle
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

Il s'agit là de la dernière superproduction d'Infogrames. Tout d'abord, bravo pour la présentation ! Car le boîtier du logiciel imite superbement un très vieux livre ; mais en l'ouvrant, vous découvrez une carte du monde d'Artillac, deux cassettes - dont l'une comporte douze chants (cassette chant) et l'autre le jeu en lui-même (cassette liminaire) - ainsi qu'un bréviaire divisé en trente et une engraves numérotés de 22 à 52. L'ouvrage se compose de plusieurs livres : "La voix de la geste", "Axellotte" et "Le livre sapiental". Chacun d'entre eux conte une histoire dont vous suivrez le fil au cours de l'aventure.

Vous endossez donc le rôle d'Hénérim d'Artillac, fils unique d'un ancien aventurier nommé Urbain d'Artillac, qui s'était marié et installé comme armurier au pays de Ramor.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

Editeur : Cobra Soft
Support : cassette/disquette
Genre : aventure policière
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★

Voulez-vous entrer dans le peau d'Hercule Poirot ou de Sherlock Holmes ? Vivez les années folles à travers une enquête policière sur un paquebot de luxe : Le Bourgogne. Pour la petite histoire, ce bateau a navigué entre 1937 et 1943, date à laquelle il fut coulé par deux mines flottantes quelque part dans l'océan glacial arctique, avec à son bord (dans la grande salle à manger) de très nombreux lingots d'or... Mais le jeu, ici, n'est pas de les récupérer ! Vous devez démasquer deux meurtriers : rien que ça...

Heureusement, Cobra Soft vous offre quelques indices (une cordelette, un trombonne, une douille, des cartes de visites, des mots codés,...). Mais tout cela ne suffit pas.

Pour arriver à vos fins, vous devrez vous promener sur les différents ponts : pour interroger l'équipage et ses passagers, fouiller tous les petits coins du



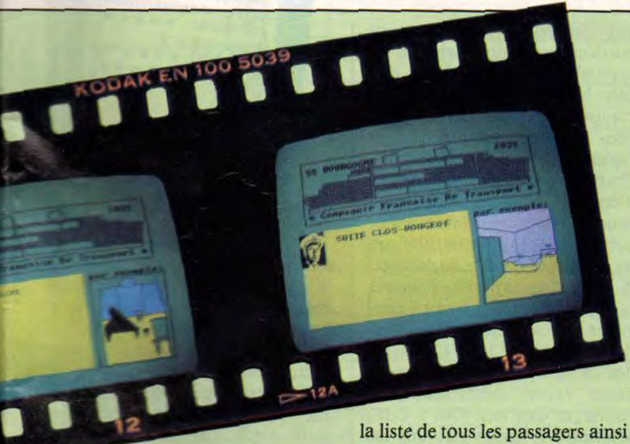


Votre mère est morte en vous mettant au monde ; étrangement votre père refuse de vous parler d'elle...
Dès vos 20 ans, il vous a enseigné le port de l'armure et le maniement des armes. Pourtant, jusqu'à ce jour, vous n'avez guère eu l'occasion de mettre en pratique votre savoir ; mais alors que vous étiez parti chercher du bois, vous avez soudain entendu le bruit d'un combat... Malgré votre précipitation, vous êtes arrivé trop tard : trois "mécréants" s'enfuyaient après avoir mis le feu à votre demeure ! Deux jours durant vous avez fouillé les décombres pour ne découvrir qu'un livre : le fameux Bréviaire, que vous savez porteur d'une étrange malédiction. Ici commence véritablement votre aventure !...
Il vous faut maintenant charger la cassette Liminaire. Après quelques instants, vous verrez apparaître un menu à trois choix : "Hénérim selon la geste", "selon vos goûts", ou "retour vers le futur". Avec la première option, vous aurez à choisir votre identité et votre expérience (expert ou novice). Avec la seconde, il vous faudra créer votre personnage en répartissant soixante-quatre points entre huit caractéristiques (force, chance, défense, expérience, etc.).
Enfin, si vous avez opté pour "retour vers le futur", vous pourrez reprendre la Geste à l'endroit où vous vous étiez arrêté, en chargeant la cassette Hénérim (cassette où se trouve(ront) les sauvegardes de vos aventures).

En route !

L'écran principal est partagé en six fenêtres : texte, décision, engrave, Hénérim, figurine, boussole. Vous pouvez également agir en Artillac à l'aide de la touche H. Vous aurez ainsi la possibilité de manger, d'avoir un bilan de santé, de prendre certains objets...
Vous pouvez être sûr que ce logiciel va vous occuper quelques temps !... Malgré notre acharnement, nous n'avons pas réussi à en venir à bout (mais nous allons persévérer) !...
Cela dit, nous vous conseillons au début de choisir un Hénérim équilibré... Et méfiez-vous de l'épée lorsque survient un orage, de différentes créatures, d'un étrange édifice !...
Pour vous guider quelque peu dans votre quête, sachez qu'une fois dans l'église, il vous faudra longer le mur droit, rencontrer une boule de feu qui vous blessera, perdre connaissance, affronter un monstre bavant une substance verte et le tuer, parler à un prêtre puis quitter l'église. Ensuite, vous continuerez votre route jusqu'à un étrange édifice que vous contournerez pour tenter d'y pénétrer. Une fois dans les lieux, prenez garde à vous !... Mais non !... Je ne vous en dirai pas plus, inutile d'insister !... Sachez seulement qu'il s'agit, à notre avis, d'un des meilleurs jeux d'aventure actuellement sur le marché. Les graphismes sont excellents, et le scénario d'une extraordinaire richesse (plus de 200 Ko de programme).
Un regret, cependant : une version disquette serait la bienvenue car, lors de vos débuts, il vous faudra beaucoup de patience pendant le chargement des cassettes !...

Fabienne Ferrer



bateau et démêler la vérité grâce aux divers témoignages. Tout cela doit se faire dans un ordre bien précis afin de remonter progressivement vers la solution. En effet, vous ne pourrez interroger certains passagers qu'après avoir découvert certains secrets (sinon, on vous dira "c'est trop tôt").
Nous vous conseillons d'investir dans un cahier afin de pouvoir noter les différents témoignages : avec le logiciel, vous avez la liste de tous les passagers ainsi que leur photo. Vous pourrez donc les découper et les coller sur la feuille, face à leur alibi.
Ce jeu ne comporte pas moins de soixante programmes et fichiers ; vous disposez d'une démo, de tests de compréhension, du jeu en lui-même, et d'un état qui vous permettra de sauvegarder votre enquête (cette option n'est disponible qu'après une demi-heure de recherches).

Une croisière en cadeau !

D'autre part, Cobra Soft organise un concours ouvert à tous, sans obligation d'achat. Il faut répondre à un questionnaire, fourni avec le jeu, ou disponible sur simple demande à ARG Informatique. Les gagnants seront prévenus par courrier, et le premier recevra un billet pour une croisière (deux personnes) en Méditéranée, en octobre 1986. Il est à souhaiter que ce voyage soit plus paisible que *Meurtre sur l'Atlantique !...*
Pour en revenir au logiciel, Cobra Soft réutilise le même procédé que dans *Meurtre à grande vitesse* : l'écran est divisé en trois fenêtres. La première vous permet de visualiser vos déplacements (point lumineux sur la découpe du bateau), la seconde est réservée aux actions et aux interrogatoires, tandis que la troisième vous fournit une photo de l'endroit où vous vous trouvez. Le seul détail regrettable est un certain manque de variété dans le dessin des différentes cabines.
Très appréciable : pas de recherche de vocabulaire. En effet, des touches de fonctions sont préalablement définies pour "fouiller", "regarder", "interroger",... Vous n'avez à rentrer des ordres que lorsque l'ordinateur vous pose une question...
Nous avons essayé d'avancer dans ce logiciel pour vous aider un peu. Nous avons rencontré le commandant de bord (visite obligatoire), qui nous a expliqué qu'on avait capté, dans la soirée, le SOS d'un navire breton. Le radio Dupuis nous a confirmé le fait et nous a offert la possibilité d'écouter un curieux message en morse de la police New Yorkaise... Nous avons aussi interrogé Roberto Martini, le magicien, qui avait rencontré le mort le dernier soir ; un chef d'orchestre très enthousiaste, des personnes qui n'ont pas voulu nous répondre ("trop tôt") comme l'hôtesse d'accueil, un photographe, le patron d'un pressing, une "starlette", le commissaire du bateau, M. Villers, une femme de chambre, un professeur écrivant une thèse, un ancien aviateur allemand qui fut blessé par la victime en 1917, le docteur Bonnard qui est "responsable-chef" du *Bourgogne*, ainsi que son infirmière... Mais si vous voulez en savoir plus, il ne vous reste qu'à faire RUN "JEU"...

Cyril Besse



CRAFTON ET XUNK

Crafton est un robot, Xunk un podocéphale. Drôle de couple, pas très sérieux, pour s'acquitter d'une mission pourtant vitale : dérober aux Terriens le contrôle de l'énergie sur XUL 3. Une aventure futuriste dans des décors très "design".



Le scénario n'est pas simple : on le trouve joliment expliqué dans un manuel de règles en bande dessinée, très amusant. La planète XUL 3 doit toute son énergie à un satellite en forme de pyramide, qui capte l'énergie cosmique et la reconvertit. Mais il y a un hic : ce satellite est télécommandé de la Terre. Or, aux dernières nouvelles (nous sommes en 2912 !), les Terriens s'apprêtent à se lancer dans une terrible guerre interplanétaire. Si l'humanité disparaît dans le conflit, plus d'énergie pour XUL 3... De quoi rendre soucieux les Xuliens !
Ils décident donc d'envoyer sur Terre un robot, d'apparence parfaitement humaine, Crafton. Facétie : on lui a volé sa calotte crânienne, et les circuits imprimés sont visibles. Le coupable, c'est Xunk, un podocéphale (c'est-à-dire juste un pied plus une tête, vous voyez le personnage...). Bref, on finit par coiffer Crafton d'un bonnet de fillette, et Xunk part avec lui vers la Terre.

Retrouver la mémoire...

Vous allez donc devoir guider Crafton dans le dédale du Centre Energétique terrien pour qu'il y dérobe les mémoires et contrôles de Xul 3. Il faut pour cela parvenir dans la salle du grand ordinateur, Zarxas, à l'aide d'un code à huit chiffres. Chaque chiffre vous sera donné par un des savants du lieu...
Vous ne guidez pas Xunk : il se contente de folâtrer librement à droite et à gauche, sans vous aider. Il arrive même qu'il se mette dans vos jambes et vous retarde... Enervant.
La salle de départ est aléatoire (une parmi 4 ou 5). On est tout de suite frappé par la qualité du dessin : des murs en dégradés, des ombres, des chaises, des tables, des tapis électriques, des panneaux sculptés. L'animation est à la hauteur, rapide, humoristique (voir Xunk) et variée (des robots ennemis de toutes les formes et modes de déplacement imaginables). Et tout est possible : on peut pousser ou tirer tables, chaises, coffres, ou encore monter dessus, les sauter. Les robots ennemis poussent Crafton, qui lui-même pousse un tabouret, puis saute dessus, en descend, etc. Un réalisme dans l'animation qui égale le fameux Nightlore d'Ultima.

Une perspective réjouissante

Clavier ou joystick, vous avez le choix dans un menu initial. On ne saurait trop vous recommander le joystick, dans son mode d'utilisation 2. Les trois autres options nous ont semblé vraiment très difficiles à manier... En effet, chaque salle ou couloir est vu légèrement au dessus (cinématographiquement, en "demi-plongée"). Les perspectives sont donc respectées, et les directions de mouvement ne correspondent alors pas vraiment aux simples orientations sud-nord/est-ouest du clavier ou du joystick (même problème que dans le fameux Q-Bert). Donc, comptez quelques parties pour vous déplacer avec précision et rapidité.
Crafton part avec 99 points d'énergie. Tout contact avec un ennemi (robot ou savant) lui fait perdre de cette énergie, environ un point par seconde de contact. A zéro, c'est la mort. Pendant la première partie, si vous parvenez à voir deux salles, c'est déjà un exploit ! Heureusement, des cabines "holophoniques", assez rares, permettent de recharger Crafton. Ouf ! Consolation : le temps ne vous est pas compté pour réfléchir (en se réfugiant par exemple sur une table, on peut examiner tranquillement la pièce sans être inlassablement agressé par les robots).
Le jeu nous a semblé franchement difficile : les savants sont vraiment très hargneux, et les robots tenaces. Beaucoup de portes sont fermées, leur clé est difficile à trouver. Le dessin des objets les rend facilement reconnaissables (bouteilles diverses, coffres, bougeoirs, lampes), mais où, quand, et comment les utiliser ? D'autant qu'on ne peut en garder qu'un seul à la fois dans la petite valise de Crafton, à gauche de l'écran... On rencontre aussi bon nombre de tapis électriques et de parois mobiles, sans compter un piège diabolique que nous vous laissons découvrir... Ajoutez à cela des acrobaties difficiles à réaliser, des énigmes dans chaque salle, et un ordinateur central qui ne se laisse pas faire, et vous aurez une idée de la tâche terrible de Crafton !
Une programmation parfaite, des dessins et des musiques méticuleusement soignées, un bon niveau de difficulté : Crafton et Xunk a de bonnes chances de devenir un classique de ces nouveaux jeux d'aventure et d'arcade.

Jean-Michel Maman

Editeur : Ere Informatique
Support : cassette/disquette
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★



G.I. le label des meilleurs jeux.



Amstrad

1	↑	YE AR KUNG FU	KJONAMI IMAGINE
2	↑	WHO DARES WINS II	ALLIGATA
3	↓	THEY SOLD A MILLION	HIT SQUAD
4	—	3 D GRAND PRIX	AMSOFT EXOPAL
5	—	CAULDRON	PALACE SOFTWARE
6	↑	SKY FOX	ARIOLA ELECTRONIC ARTS
7	↑	SORCERY +	VIRGIN
8	—	HIGHWAY ENCOUNTER	VORTEX
9	↑	SPY VS SPY	BEYOND
10	↑	WARRIOR +	RAINBOW
11	—	CYRUS CHESS	INTELLIGENT CHESS SOFT AMSOFT
12	↑	EDEN BLUES	ERE
13	—	FIGHTER PILOT	DIGITAL INTEGRATION
14	↑	BALLE DE MATCH	PSION FIL
15	↑	T L L	VORTEX
16	—	MACADAM BUMPER	ERE
17	↑	HYPER SPORTS	KJONAMI IMAGINE
18	—	BRUCE LEE	DATASOFT US GOLD
19	↑	SUPERSLEUTH	GREMLINS GRAPHICS
20	↑	MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	COBRA



B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F

En direct des clubs

Le prochain défi : la communication inter-clubs ?

Pendant le Salon... Amstrad-Expo... (Evidemment !)... Nous n'avons pas vu que des extensions mémoire, des tablettes graphiques et autres drives 5.1/4. Non !
Nous avons également rencontré plein d'utilisateurs. Oui, plein. Et entre autres : des membres de clubs, des gestionnaires de clubs, des présidents de clubs, des aspirants club... istes. Bref : des réseaux d'Amstradistes fervents, grands ou petits, adultes ou encore adolescents. Chez tous, un même besoin impérieux : communiquer avec des "collègues". Pour échanger des bidouilles, se lancer dans la grande aventure des messageries ou plus prosaïquement s'expliquer comment obtenir certaines subventions.



En réponse - partielle bien sûr - à ces demandes, nous augmentons avec vous, notre rubrique "*En direct des clubs*". Nous souhaitons qu'elle devienne un lieu d'échanges, de rencontres entre tous, qu'elle participe au dynamisme ambiant et contribue, à sa mesure, à le faire vivre. Envoyez-nous vos coordonnées, contactez-nous, faites-nous partager vos réalisations, vos projets.

En attendant, venez avec nous à Chinon, au cœur de la centrale atomique ! (J'en entends qui se disent : diable pourquoi ?) Et bien parce qu'un réseau d'environ quatre-vingts agents de l'EDF s'y adonne aux indiscibles joies procurées par nos "bons vieux" CPC.

Amstrad Magazine : pouvez-vous vous présenter rapidement ?

Club de micro-informatique de Chinon : bien entendu ! Alors le président, c'est moi (Jean-Philippe Giovannoni) et le secrétaire, c'est lui ! Jean-Marc Guibreteau. Nous sommes tous les deux agents de l'EDF et travaillons sur le site de la centrale nucléaire. Notre club fait partie du Comité d'Entreprise de l'EDF, ce qui veut dire que nous avons le privilège d'être financés par la CAS. (Caisse d'Actions Sociales de l'EDF). Mais ce qui signifie également que nous sommes tenus d'accepter au sein de notre club exclusivement du personnel EDF.

AM : à quand remonte la création de votre club ?

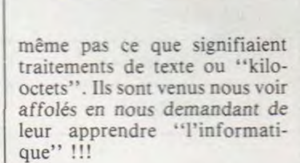
JPG : nous avons décidé de tout commencer en avril 1985. Tout simplement parce que nous étions plusieurs à avoir un micro chez nous et qu'on trouvait plus intelligent de mettre nos connaissances et même nos loisirs en commun.

AM : avez-vous commencé immédiatement à vous lancer dans l'organisation de plusieurs activités ?

JMG : non, nous avons préféré attendre. Prendre d'abord du temps pour nous permettre de nous faire connaître et ensuite pour discuter avec les gens qui venaient nous voir. Il nous a fallu nous faire une idée sur les attentes des futurs membres. Nous ne voulions pas nous "embarquer" dans des activités qui n'auraient pas été proches des vrais besoins des utilisateurs.

AM : quels sont d'après vous les "vrais besoins" de gens - du moins autour de vous - et comment y avez-vous répondu ?

JPG : une première chose qu'il faut absolument souligner, c'est la peur panique qui s'est emparée des parents lorsqu'ils ont découvert que leurs enfants allaient être "initiés" à l'informatique, alors qu'eux ne savaient



même pas ce que signifiaient traitements de texte ou "kilo-octets". Ils sont venus nous voir affolés en nous demandant de leur apprendre "l'informatique" !!!

Vous vous rendez compte ! Donc nous nous sommes dit qu'il fallait prendre les choses par le début.

A partir du mois de septembre, nous avons organisé des cours

De nouvelles adresses

Mis à part Jean-Philippe Giovannoni et Jean-Marc Guibreteau, de nombreux responsables de clubs sont venus nous voir sur notre stand "Club Amstrad magazine". Certains ont bien voulu nous laisser leurs coordonnées : communication oblige !

• RUN CLUB, 154, rue Antoine Dansaert, 1000 Bruxelles (Belgique). Tél. 02/ 513.53.58 (responsable : Mr De Velder). Permanence le samedi de 10 h 30 à 17 h

• ETL, 2 bis, rue du Docteur Guindey, 27000 Evreux. Tél. 32.38.49.52.

• CLUB MICROTEL VERNON, 15, av. Pierre Mendès France, 27200 Vernon. Tél. 32.51.95.56 (responsable : M. Amouriq).

• CLUB MICRO INFORMATIQUE, établissements Marcel Dassault, 2, rue du Parc (C.E.), 95000 Argenteuil

• INFORMATIQUE CLUB AMSTRAD, 98, rue de la Classerie, 44400 Rezé. (Responsable : M. Maurice Le Mée). Il y a trente adhérents et deux réunions hebdomadaires.

• AM'S CLUB de Guipronvel, mairie de Guipronvel, 29290 Saint Renan (responsable : M. Philippe Cerisier). 44 membres paient une cotisation annuelle de 250 F. Tél. 98.07.98.68.



d'initiation à la programmation tous les lundis soirs. Il y a une huitaine de personnes qui viennent y assister régulièrement. De plus, toujours les lundis, mais cette fois-ci de 13 h à 14 h, une autre personne assure une permanence dans notre local, elle y reçoit tous les membres et essaie de les aider à trouver une solution à leurs problèmes ou tout simplement de leur expliquer ce qui se passe dans le monde de la micro-informatique, etc...
JMG : oui, par exemple : si quelqu'un vient nous voir et nous demande : "Est-il nécessaire aujourd'hui d'acheter un micro pour gérer mon compte en banque ?" On ne lui répond pas : "oui". Vous comprenez, nous ne sommes pas des vendeurs de micro-informatique. Nous essayons d'apporter des conseils, c'est tout.

AM : donner des cours, tenir une permanence : tout cela demande une infrastructure minimale : de quels moyens disposez-vous ?

JPG : nous avons démarré avec 20.000 F et un local d'environ 10 m² (où nous avons d'ailleurs installé une bibliothèque accessible à tous). Avec ces fonds nous avons acheté — en plus des livres et de certains logiciels - un TO7 70 et un CPC 464. Ils tournent sans arrêt tous les deux : on explique aux membres comment "se battre" avec leur micro, un truc de programmation, etc. Mais on s'est toujours fermement refusé à devenir une banque de logiciels piratés !
JMG : Il faut bien souligner que le financement est un gros souci : 20.000 F, cela part très vite ! Heureusement nous avons pu passer un accord avec un distributeur de la région : il fait des remises à tous nos membres. Cela dit, ça ne suffit toujours pas : nous sommes entrain d'essayer d'avoir de nouveaux matériels et donc un nouveau financement (la cotisation de 50 F par an que nous demandons aux membres ne nous permet pas de nous renflouer suffisemment).
JPG : remarquez que nous sommes très attachés à maintenir une cotisation très modique.

AM : vous venez de parler de nouveaux matériels : comment envisagez-vous votre avenir proche ?

JMG : c'est très simple : pour tout le monde, l'avenir est à la communication. Nous désirons nous ouvrir à d'autres clubs. Puisque nous pouvons accepter en notre sein des "étrangers" à l'EDF, nous souhaitons trouver une autre forme de collaboration avec d'autres utilisateurs. Peut-être un jour réussir à constituer une espèce de "fédération" de clubs. Ça devrait être bénéfique à tout le monde.

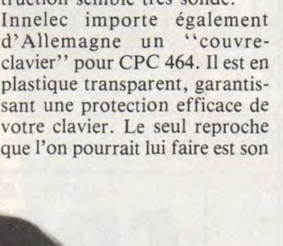
AM : alors vous êtes venus sur le Salon pour trouver quoi ?

JPG : et bien un modem ! Il faudra bien que l'on réussisse à créer une petite messagerie un jour...

Propos recueillis par
Mireille Massonet

Manette ergonomique

Innelec distribue en France le "Speedking" de Konix. Ce joystick possède des formes très ergonomiques permettant une excellente prise en main. Le bouton "feu" est bien positionné, la manette précise, avec un cliquet pour chaque direction. La construction semble très solide.

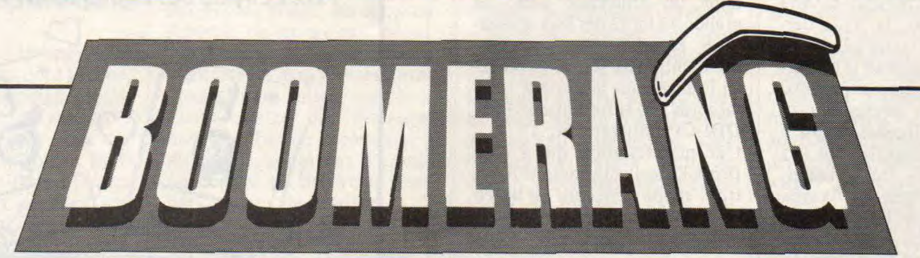


Innelec importe également d'Allemagne un "couvre-clavier" pour CPC 464. Il est en plastique transparent, garantissant une protection efficace de votre clavier. Le seul reproche que l'on pourrait lui faire est son encombrement pendant la non-utilisation de l'ordinateur. Il n'y a pas de protection pour moniteur, et c'est dommage.
INNELEC : 110 bis, av. du Général Leclerc, 93500 Pantin.

Et le "nôtre" de Club ?

A partir du samedi 22/02/86, le club "Amstrad Magazine" assurera une permanence téléphonique de 9 H 30 à 12 H 30. Elle sera évidemment réservée aux membres du club.
Comment procéder ? Très simple : il vous faudra nous donner votre numéro de carte ainsi que votre nom dès le début de la conversation. (Nous serons désolés de rejeter les autres appels).
N'hésitez pas à nous joindre si vous avez des problèmes de listings, logiciels, matériels, etc. Vous pouvez également nous poser des questions par courrier en précisant, là encore, votre numéro d'adhésion et votre nom. Dans la mesure du possible, nous essaierons de trouver une solution à vos problèmes, ou même une réponse à vos angoisses ! (Lorsqu'il s'agit de nuits blanches passées derrière un jeu ou un listing).

Vous pourrez nous joindre au n° suivant : 42.03.13.78.
A bientôt...



CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

Lassés par vos logiciels jeux ? Soif de nouveautés ?

Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce au centre Boomerang.

AMS 8

BON A DECOUPER : Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre Boomerang.

Nom ______

Adresse ______

Ville ______ Code postal ______



Des housses pour CPC



D.S.C.I. propose des housses pour ordinateurs Amstrad. Réalisées en PVC, vous pourrez les trouver chez votre revendeur pour un prix typiquement "Amstradien" : moins de 150 F TTC pour un ensemble complet clavier/moniteur. D.S.C.I. prépare des protections pour les périphériques : imprimante, lecteur de disquettes, etc. Les prix seront très compétitifs, de quoi protéger vos appareils sans vider votre porte-monnaie.

D.S.C.I. : 144, rue Beauvoisin, 76000 Rouen.

Amstrad en Espagne

Amstrad connaît en Espagne le même succès qu'en France. 50 % des ventes de micros domestiques à la fin 85 ! Une réussite que nous ont confirmée, lors de leur passage à Paris, les deux principaux responsables d'Indescomp, importateur d'Amstrad en Espagne. Un parc de 120 000 machines environ, avec encore une forte dominance de CPC 464. Le PCW démarre bien, d'autant qu'il dispose d'un clavier avec les caractères propres à l'espagnol. L'ensemble du matériel nécessite aussi une homologation, contrainte qui a son avantage : elle réduit l'importation parallèle...

Une situation donc très semblable à celle de la France, puisque les Espagnols connaissent eux aussi une pénurie d'Amstrad... et de disquettes ! Même début de virage encore vers les professionnels, avec l'édition espagnole de D Base II et Multiplan.

Les activités d'Indescomp ne s'arrêtent pas là : une équipe de vingt programmeurs à plein temps pour Amsoft, et des logiciels-vedettes qui sont même apparus dans les hits anglais (Slapshot...). Indescomp compte aussi conquérir le marché sud-américain, Mexique, Vénézuela, et Argentine. Toujours plus fort : Alan Sugar a confié à Indescomp la conquête du marché américain. Les USA, rien moins, avec un bureau général dans l'Illinois, et de premières ventes très prometteuses... Amstrad, d'européen, va-t-il devenir mondial ? C'est tout ce que nous souhaitons à Indesdomp!...

(Légende photo : *Angel Dominguez, directeur général d'Indescomp et Amstrad USA, et Miguel Esteban, directeur commercial).*



Ere Informatique : changement d'adresse

La rançon du succès ? Ere Informatique s'agrandit et donc déménage. Voici donc la nouvelle adresse : 1, Boulevard Hyppolite Marques, 94200 Ivry. Et le téléphone (provisoire peut-être) : 45.21.01.49.

Une expo à Londres

Pour les Anglais, une exposition Amstrad, c'est presque devenu banal. Pourtant, la toute dernière, qui s'est tenue à Londres début janvier, méritait le détour. Vingt-sept nouveaux exposants, une centaine de nouveaux produits, et une affluence-record... La tendance générale était aux applications très, très sérieuses, malgré une pléthore de jeux typiquement anglaise. Fichiers, logiciels comptables, D.A.O., unités de disques en tous formats, voisinaient avec une cinquantaine de nouveaux jeux, en grande majorité des jeux d'aventures. Rassurez-vous, bon nombre d'entre eux seront importés en France dans les mois à venir (accords Ere Informatique-PSS, DDI-CP Software, etc.) !

Une manifestation qui a confirmé l'excellente santé d'Amstrad, et son penchant de lus en plus avoué vers les professionnels.







POUVOIR



Editeur : Loriciels
Support : cassette/disquette
Genre : stratégie/arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★



Une campagne électorale, ça ne vous rappelle rien ? Heureusement, celle de POUVOIR est fictive... Un député X s'apprête à faire un discours sur la place de la mairie. Mais ses précédents exploits rhétoriques n'ont pas convaincu tout le monde : deux groupes de manifestants déchaînés veulent empêcher le discours et convergent vers la mairie. La police pourra-t-elle les arrêter ? Marchais et Chirac sur fond d'émeute comme écran initial, ça commence bien ! Un peu de musique et passons aux choses sérieuses : on choisira d'abord de jouer seul ou à deux. Seul, on dirige la police contre les manifestants conduits par l'ordinateur. A deux, chacun choisit son camp.

Le but du joueur-manifestant est d'interrompre le discours du député en amenant un de ses étudiants juste devant la place de la mairie, ou d'éliminer tous les policiers. Le joueur-policier, vous l'avez deviné, doit protéger le cher député jusqu'à la fin de la partie, c'est-à-dire 21 heures. L'affrontement commence à 15 heures. En temps fictif, un tour de jeu dure un quart d'heure : faites le compte, un partie dure donc 24 coups.

Une vue complète de la situation

L'écran du jeu se divise en trois parties : le long du bord gauche, une fenêtre de renseignements, avec tout en haut un "scanner", représentant toute la ville, sur lequel des points rouges indiquent les manifestants, des points bleus, les policiers. On trouve sous le scanner le numéro de l'unité prête à agir, sa résistance (si elle tombe à zéro, c'est la mort), et son potentiel de mouvement (nombre de cases maximal qu'elle peut parcourir à chaque coup). A deux joueurs, ces paramètres peuvent être fixés librement en début de jeu : une façon habile de renouveler infiniment l'intérêt tactique du logiciel.

La majeure partie de l'écran est prise par l'affichage du quartier où se déroule l'action (un sixième de la ville). Maisons, immeubles, places, statues, c'est superbe, on s'y croirait. Manifestants et policiers sont clairement visibles dans les rues, petits bonshommes rouges ou bleus. Enfin, outre des messages divers, le bas de l'écran sert à afficher les petits jeux d'arcade qui règlent les différents combats et sauts de barrières.

Tomates, pavés, ou cocktails Molotov

Chaque coup se divise en quatre phases successives : mouvement des policiers, mouvement des manifestants, attaque des policiers, attaque des manifestants. Le mouvement se fait très facilement à l'aide des touches fléchées d'édition. Le joueur déplace successivement toutes ses troupes. Pour attaquer, il faut être dans une case adjacente à celle d'un ennemi. Même dans ce cas, on peut aussi choisir de ne pas attaquer, mais de "Tenir" : une position défensive réservée au policier qui veut retarder les manifestants sans trop fatiguer ses hommes.

Dès que l'attaque est déclarée, on passe au jeu d'arcade. Un policier qui attaque doit aller frapper, à l'autre bout de l'écran, un étudiant qui le bombarde de tomates, pavés, ou cocktails, suivant son degré d'excitation. Même manœuvre pour l'étudiant offensif, mais il devra cette fois éviter une matraque lancée horizontalement, en sautant au bon moment. Enfin, les policiers peuvent installer, au début de leur mouvement, des barrières (maximum six) qui retardent les manifestants ; en effet, ceux-ci ne peuvent les franchir qu'au cours de leur phase d'attaque, et encore faut-il qu'ils évaluent bien la hauteur de la barrière dans une courte scène d'arcade... Bref, trois petites animations mettant en jeu l'adresse et le timing des joueurs, aussi simples qu'amusantes.

Mais ce serait restreindre l'intérêt stratégique du jeu que de privilégier ces "amuse-gueules". Comment bloquer les carrefours ? Quand "tenir" et quand attaquer ? Comment prendre des groupes ennemis en sandwich ? Le créateur de POUVOIR, Philippe Darmagnac, nous a déjà habitué, avec EMPIRE, à un type de logiciel trop rare, tactique, intelligent, amusant... POUVOIR nous semble encore meilleur ; les deux camps sont équilibrés malgré la différence de leur force et de leur position, le jeu va vite, et reste indécis jusqu'au bout. Quant à l'ordinateur-manifestant, il a dû suivre des cours de guérilla urbaine : un adversaire redoutable.

Jean-Michel Maman

VIDEO plus

UN NOUVEAU JOURNAL QUI VOUS PARLERA DU MATERIEL VIDEO SANS FAUX-FUYANT NI COMPLAISANCE

+ d'informations
+ d'astuces
+ d'images
+ de tests
+ d'essais

DANS LES KIOSQUES LE 8 MARS 1986

LES CAHIERS D'AMSTRAD MAGAZINE

6 fois par an, le Guide de votre Amstrad
Chaque édition constitue un véritable numéro spécial, consacré entièrement à un thème précis :

- Spécial Listings
- Spécial utilitaires
- Guide des logiciels
- Guide du matériel

Etc...

Pour recevoir régulièrement les cahiers d'Amstrad Magazine abonnez-vous immédiatement



OFFRE DE LANCEMENT : 120 F LES 6 NUMEROS
AU LIEU DE 149 F

Europe : 150 F Airmail : 190 F

Bulletin à découper et à retourner à Amstrad Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris accompagné de votre règlement.

Je m'abonne aux Cahiers d'Amstrad Magazine

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

SPECIAL AMSTRAD

MICROMANIA

B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF - 93.42.57.12

AMSTRAD CASSETTES

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

105 F

NOUVEAUTES !

BAD MAX (NF)	115 F
BALL BLAZER (NF)	109 F
BEACH HEAD II (NF)	95 F
BOMB JACK (NF)	99 F
CONTAMINATION (NF)	119 F
CRAFTON ET XUNK (NF)	119 F
EDEN BLUES (NF)	119 F
ELITE	145 F
FRANKIE GOES TO HOWD	99 F
FRIDAY THE 13 TH	89 F
GYROSCOPE	99 F
HOLD UP	105 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	99 F
LORD OF THE RING	165 F
MEURTRE sur l'Atlantique	145 F
NIGHT RIDER	89 F
NIGHT SHADE (NF)	95 F
RAMBO (NF)	99 F
ROCK 'N WRESTLE (NF)	95 F
ROLLER COASTER (NF)	99 F
SABOTEUR	95 F
SKYFOX (NF)	99 F
STRANGE LOOP	99 F
STREET HAWK	89 F
SUPERSLEUTH	95 F
THE DAMBUSTERS (NF)	99 F
THE GOONIES (NF)	99 F
THINK	89 F
TLL	90 F
WHO DARES WIN II	95 F
WINTER GAMES (NF)	99 F

HIT PARADE

3D Grand Prix	105 F
5e AXE	175 F
BALLE DE MATCH	99 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	109 F
BRUCE LEE (NF)	95 F
CAULDRON (NF)	89 F
COMMANDO (NF)	99 F
FOOT (NF)	149 F
FRANK BRUNO BOXING (NF)	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
HYPERSPORTS	95 F
MACADAM BUMPER	120 F
MATCH DAY	85 F
RAID (NF)	95 F
RALLY II (NF)	120 F
ROCKY HORROR SHOW	99 F
SCRABBLE Fr	225 F
SORCERY (NF)	99 F
SPY VS SPY (NF)	95 F
SUPER TEST DECATHLON	95 F
THE WAY OF EXPL FIST (NF)	99 F
THEATRE EUROPE	119 F
WARRIOR (NF)	135 F
ZORRO (NF)	99 F

3D FIGHT (NF)	139 F
3D MEGACODE (NF)	159 F
3D STAR STRIKE	89 F
3D VOICE CHESS	129 F
A VIEW TO A KILL (NF)	99 F
AIRWOLF	99 F
ALIEN 8 (NF)	95 F
ARCHON	125 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE BEYOND STARS	85 F
BOUNTY BOB strikes back (NF)	95 F
DIAMANT de l'Ile maudite	175 F
DUNDARACH	105 F
FIGHTER PILOT (NF)	89 F
FIGHTING WARRIOR	99 F
FLIGHT 737 (NF)	75 F
GHOSTBUSTER (NF)	105 F
GUTTER (NF)	105 F
HACKER (NF)	105 F
INFERNAL RUNNER (NF)	175 F
JUMPJET	105 F
KNIGHT LORE	95 F
LE SURVIVANT	109 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MANDRAGORE	195 F
MASTER OF THE LAMPS (NF)	109 F
MEURTRE A GRDE VITESSE	145 F
MICROSAPIENS (NF)	119 F
MILLIONNAIRE (NF)	119 F
MISSION DELTA (NF)	105 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
ONE ON ONE	119 F
PLANETE BASE	139 F
POSEIDON	145 F
STAR COMMANDO	99 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

135 F

NOUVEAUTES !

ATTENTAT (NF)	195 F
BAD MAX (NF)	180 F
BEACH HEAD II (NF)	145 F
BOMB JACK (NF)	145 F
BORED OF THE RING	135 F
COMMANDO (NF)	145 F
CONTAMINATION (NF)	190 F
CRAFTON ET XUNK (NF)	190 F
DIAMANT de l'Ile maudite	230 F
DR WHO	185 F
EDEN BLUES (NF)	190 F
ELIDON	125 F
ELITE	195 F
EXPL FIST + FIGHT WARRIOR	185 F
FOOT (NF)	199 F
HYPERSPORTS	125 F
MC GUIGAN BOXING (NF)	190 F
MUSIC SYSTEM	145 F
POSEIDON	245 F
ROLLER COASTER (NF)	135 F
THE DAMBUSTERS (NF)	145 F
THE GOONIES (NF)	145 F
TLL (NF)	139 F
TONY TRUAND (NF)	180 F
WARRIOR (NF)	195 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORKING BACKWARDS	145 F
YE AR KUNG FU	125 F
ZORRO (NF)	145 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	145 F
5e AXE (NF)	189 F
BALLE DE MATCH	185 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	189 F
BATAILLE POUR MIDWAY	189 F
BRUCE LEE (NF)	145 F
CAULDRON (NF)	135 F
D BASE II (NF)	790 F
FRANK BRUNO BOXING (NF)	145 F
MACADAM BUMPER	175 F
MULTIPLAN (NF)	498 F
RALLY II (NF)	195 F
SCRABBLE Fr	245 F
SORCERY+ (NF)	145 F
THEATRE EUROPE	189 F

3D MEGACODE (NF)	195 F
3D VOICE CHESS	145 F
AIRWOLF	125 F
ALIEN	125 F
AMELIE MINUIT	165 F
EMPIRE (NF)	290 F
FANTASTIC VOYAGE	125 F
FIGHTER PILOT (NF)	135 F
HARRIER ATTACK	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	139 F
JUMPJET (NF)	155 F
LORDS OF MIDNIGHT	135 F
MANAGER (NF)	175 F
MEURTRE A GRDE VITESSE	210 F
MISSION DELTA	155 F
PINBALL	195 F
RAID (NF)	145 F
RED ARROWS	135 F
SPY VS SPY (NF)	135 F
SUBTERRANEAN STRIKER	125 F
SWEVO'S WOLRD	120 F
WIZARD LAIR	135 F

GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **15 F** pour frais de remboursement)

Précisez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

Terres Arides	Montagne		Cascade	Village
Fin des marais	Forêt	Forêt	Village	Village
Marais	Gardien des marais	Forêt	Forêt	Impasse
Marais	Forêt et marais	Forêt		Forêt
Marais	Mort	Forêt	Forêt	Forêt
Mort	Grotte	DEPART	Falaise	Falaise

TABLEAU 1

Grotte	Grotte	Ascenceur		Chemin
Grotte	Torche	Immeubles		Chemin
Grotte	Flacon Magique	Immeubles	Chemin	Chemin
Demon		Grotte		Désert
Grotte	Grotte	Grotte	MORT	Désert
Grotte	Grotte	Toboggan	Sirène	

TABLEAU 2

Forêt	Forêt	Ruines	Ruines	Ruines
Montagne	Montagne	Mort-Vivant	Fin des Ruines	Prairie
Crevasse	Montagne	Montagne	Montagne et cascade	Désert de cailloux
Montagne et chemin	Montagne et chemin	Montagne	Forêt	Désert de cailloux
Forêt et rivière	Rivière	Berge	Forêt	Passerelle
	Enfers	Rochers	Forêt (serpent)	Forêt

TABLEAU 3

Temple	Temple		Catacombes	
	Prairie		Catacombes	Catacombes
Puits	Prairie	Prairie	Catacombes	Mines
Grotte	SATAN	Porte	Catacombes	Volcans
Lac souterrain	Chemin	Château	Volcans	Volcans
Grotte	Grotte	Arbre	Volcans	Montagne Fin

TABLEAU 4

HELP!

Non, nous ne sommes pas devenus fous ! Si cette double page est à l'envers, c'est pour vous éviter de lire involontairement de précieux secrets... Ceux qui devraient vous permettre de résoudre les jeux d'aventure les plus récalcitrants, si vous êtes définitivement bloqué, découragé, épuisé ! Au menu de ce mois-ci : des trucs pour Sorcery +, et une carte complète d'Orphée. (Soyez généreux : si vous avez résolu un logiciel, envoyez-nous vos trucs, plans, et astuces. Nous les publierons pour que tout le monde en profite...)

Défiez le "Nécromancer" !...

Alors commençons par la première partie du jeu. Vous devez d'abord connaître le type d'ennemi que vous risquez de croiser, et les différents moyens de vous défendre. Le plus féroce est le fantôme : il se colle à vous afin de vous "pomper" toute votre énergie. L'éviter demande une certaine dextérité !... Aussi dès que vous le voyez, prenez en main la bonne arme pour en venir tout de suite à bout (la hache, le trident, ou le sac d'argent) !
Toujours par ordre d'importance, l'œil, la tête de cochon et le masque sont éliminés assez vite avec "la balle et la chaîne" (ou le trident ou le sac). Ils ne sont pas très rapides, mais relativement têtus ! En voilà déjà quatre de moins ! Le sorcier, curieusement, n'est pas très méchant car il ne vole pas ! Il reste toujours sur le même niveau, contrairement aux autres. Pour le tuer vous pouvez vous servir de l'épée, du trident ou du sac d'argent. Précisons tout de même que le trident et le sac peuvent éliminer plusieurs ennemis à la fois, ce qui est franchement utile si vous vous retrouvez dans une pièce avec à la fois cochons, fantômes et sorciers !
Je suppose que vous avez également dû être confronté à des portes refusant "d'obéir" !... Voici quelques trucs.
Les portes situées "dans le tunnel" (in tunnel), "au dessus du château" (above palace), "dans le château" (in the palace) et "dans la chambre forte" (strongroom) s'ouvrent avec une clef. Vous pouvez bien entendu récupérer cette clef dans n'importe quelle pièce. La grande bouteille vous sera d'une grande utilité "dans le passage" (in the passage), "dans le tunnel" (in tunnel), "dans la bouche du tunnel" (tunnel mouth), "dans le donjon" (in the dungeon), "dans les terres" (wasterlands), "dans les bois" (in the woods) et "dans le château" (in the castle).
Sinon le chandelier vous permettra de déverrouiller les entrées situées "au dessus du château" (above castle) et "près du château" (near the castle) ; et le blason celles situées "en dehors du château" (outside castle) et "chambre forte" (strongroom). Avec tout cela, plus aucune porte ne doit vous résister !...



Alors, Sorcery '+', ça avance ? Depuis le mois de décembre, nous n'avons cessé de nous entraîner afin de pouvoir vous livrer, aujourd'hui, tous les "secrets" de l'aventure.

Reste à s'occuper des sorcières...

Comme vous le savez, elles sont au nombre de huit, réparties dans différentes pièces : une dans le "stonehenge", la deuxième dans la "chambre forte" (strongroom), la troisième dans "le tunnel", la quatrième dans "les terres" (wasterlands), la cinquième dans "le donjon" (in the dungeon), la sixième dans "la cave" (wine cellar), la septième "hors du sanctuaire" (outer sanctum), et la dernière "dans le palais" (palace). Les avez-vous déjà toutes libérées ? En tous cas, je vous indique, dans l'ordre, les objets nécessaires : un croissant de lune (sorcerer moon), une couronne, un objet magique (majic...), un gobelet de vin (gobelet of wine), un parchemin, un livre (spellbook) et une harpe (lyre). Avec ces renseignements vous devez avoir passé le premier chapitre.
Mais avant de passer au second, n'oubliez pas qu'une fois votre mission accomplie, il vous faut aller au sanctuaire et récupérer ainsi tous les pouvoirs magiques de vos amies. Ensuite, seulement, vous passerez au deuxième acte...

Là, les choses se compliquent !... Malgré tous nos efforts et après avoir parcouru toutes les vingt-huit pièces (après quarante-sept heures dans la première partie !), nous n'avons pas réussi à tuer le Nécromancer. Il se cache bien, le bougre !...

Vous apercevez seulement ses yeux ! Pour vous compliquer la tâche, des sorcières et des cyclopes s'acharnent sur vous : "descendez"-les sans pitié avec des croix pour les premières et de petits arbres ou des arcs pour les seconds. Ne leur faites aucun cadeau car eux ne vous en feront guère !... Pour ouvrir les portes, vous disposerez de clefs, de colombes, de massues, de cloches, de livres et de bouteilles d'arsenic. Tout comme dans le premier chapitre, vous pourrez récupérer de l'énergie avec les geysers (chaudrons dans le premier acte). Dès lors que vous aurez pénétré "près du Nécromancer" (near the Necromancer), vous saurez que votre "heure est proche" si vous n'avez pas encore dans votre poche les trois cœurs... Maintenant, à vous de jouer !

La seule petite précision que nous pouvons vous apporter, c'est que dès votre entrée dans le "+", vous vous retrouvez toujours à la même place (soit "near the Necromancer", ou "près de la grille"), contrairement au chapitre précédent dont l'accès aléatoire vous projetait n'importe où ! Agréable quand même.

Fabienne Ferrer

CONCOURS AMSTRAD MAGAZINE

Gagnez 20 logiciels Ere Informatique : Crafton et Xunk

Désordre

Nous avons une drôle d'imprimante. Après avoir conçu ce petit programme en Basic, nous lui avons demandé de l'imprimer... Horreur ! D'abord, l'ordre des lignes n'a pas du tout été respecté. Ensuite, les numéros de lignes ont été remplacés par des lettres. Pouvez-vous nous aider en remettant dans le bon ordre ces quelques lignes de programme ?

Une précision quand même : notre programme tire aléatoirement un nombre de dés fixés par l'utilisateur, les affiche tous, puis affiche leur total.

Pour répondre, il vous suffit de nous indiquer le bon ordre en utilisant les lettres du début de chaque ligne. Par exemple : A-E-B-D-C-F... C'est tout.

Vingt réponses justes seront tirées au sort. Chaque gagnant recevra le logiciel Crafton et Xunk, d'Ere Informatique, en cassette.

```
A  LOCATE Z x 3,5
B  X=INT(6 x RND)+1
C  NEXT Z
D  INPUT"Combien de dés";DES
E  PRINT TOT
F  IF DES<1 OR DES>6 THEN PRINT "Erreur!":STOP
G  PRINT U(Z)
H  FOR Z=1 TO DES
I  TOT=0
J  U(Z)=X
K  LOCATE 5,2
L  TOT=TOT+U(Z)
```

Envoyez votre réponse à Amstrad Magazine, Concours, 55 avenue Jean Jaurès, 75019 Paris, sur carte postale sans enveloppe uniquement, avant le 10 mars 86, le cachet de la poste faisant foi.
Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

CBI — CBI — CBI — CBI — CBI — CBI

1er SPECIALISTE AMSTRAD DU SUD-EST

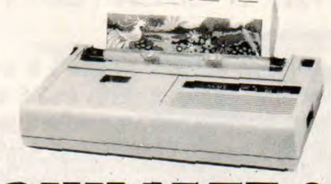
CBI Informatique — 6 rue Mazarine — 13100 AIX-EN-PROVENCE

PROMO SPÉCIALE AMSTRAD EXPO

IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR : OKIMATE 20
2990 F ou 3590 F avec la souris AMX Mouse.

80 colonnes - 80 cps - Impression listing - Impression qualité courrier - Graphique haute résolution couleur (144 × 144 points par pouce) - Traction - Friction - Papier normal, thermique ou transparent en acétate pour rétroprojection.

Matrice 18 par 9 en qualité listing ou 18 par 18 en qualité courrier. Livrée avec son câble AMSTRAD et logiciel hardcopy graphique.



OKIMATE 20

Rubans Okimate, noir ou couleur .... 99 F ☐
Papier thermique en rouleau de 30 m .... 49 F ☐
Support rouleau papier thermique .... 99 F ☐

LE LOGICIEL UTILE

TURBOCOPY II 290 F ☐
(disquette)
Transfère vos programmes de cassette sur disquette; disquette sur cassette; disquette sur disquette. Supprime la protection Basic.

LES CADEAUX UTILES

La housse 149 F TTC ☐
de protection moniteur + clavier

La boîte de rangement disquettes 3" 199 F TTC ☐

LES LIVRES DU MOIS

de chez Micro Application
N° 14 Routines utiles pour CPC .... 149 F ☐
N° 11 Montages extentions et périphériques .... 199 F
N° 12 Livre du Com 2 2 et 3 0 .... 149 F
Bible du programmeur 6128 .... 199 F ☐

EXTENSIONS

Ruban imprimante AMSTRAD (le lot de 2)	175 F TTC ☐
Lecteur de cassettes spécial micro	380 F TTC ☐
Cordon magnéto	59 F TTC ☐
Câble imprimante	145 F TTC ☐
Interface série RS 232 C	585 F TTC ☐
Synthétiseur vocal en anglais	390 F TTC ☐
Crayon optique pour couleur uniquement	290 F TTC
Crayon optique DART + logiciel graphique (couleur monochrome)	
Cassette	475 F TTC ☐
Disquette	510 F TTC ☐
1er lecteur de disquette	1 990 F TTC
2e lecteur de disquette	1 590 F TTC
Adaptateur Péritel	490 F TTC
Synthétiseur vocal français	480 F TTC
Souris AMX Mouse	690 F TTC ☐



LOGICIELS SELECTIONNES

	Cassette	Disquette
Cauldron	120 F ☐	180 F ☐
Fantastique voyage	110 F	170 F ☐
Jeu d'échec 3 D version française		290 F ☐
Combat lynx	110 F ☐	
3 D Flight	140 F ☐	170 F ☐
Flighter pilot	110 F ☐	160 F ☐
Flight path 737	100 F ☐	
Interdictor Pilot	235 F ☐	
Roland in Space	110 F ☐	170 F ☐
Centre court tennis	99 F ☐	155 F ☐
Allen 8	135 F ☐	
Beach Head	125 F ☐	160 F ☐
Code name Mat	99 F ☐	
Defendor Die	99 F ☐	
Dun Daragh	130 F ☐	
Macadam Bumper	150 F ☐	230 F ☐
Les diamants de la peur	130 F ☐	
Forth	245 F	
Pascal	390 F	
Tassword Traitement de texte pro. 6128		310 F ☐
Tassword 464 et 664		290 F ☐
Tassword 464	145 F ☐	
Bank	180 F	345 F ☐
Udos Version 1 3		380 F ☐
Dun Daragh		165 F
Turbo Pascal		800 F ☐
Rally II		220 F
Sorcery Plus		160 F ☐
Meurtre à grande vitesse	180 F ☐	220 F ☐
Assembleur-Désassembleur	248 F ☐	
Harrier Attack	99 F ☐	150 F ☐
Jump Jet	110 F ☐	160 F ☐
Gestion de fichier pro		360 F
Autoformation à l'assembleur	195 F ☐	
Dragontorc	110 F ☐	
The Rocky Horror Show	105 F ☐	
Graphologie	120 F ☐	
Chirologie (lignes de la main)	145 F ☐	
Red Arrows	125 F ☐	165 F ☐
Mission Delta	120 F ☐	165 F ☐
Monopoly	130 F ☐	
Bridge Player	110 F ☐	
3 D Grand Prix		180 F ☐
Comment guérir le SIDA en 110 Ko	160 F ☐	
ORPHEE		340 F ☐
Bataille d'Angleterre	140 F ☐	220 F ☐
3 D Stund Rider	110 F ☐	
Mandragore	210 F ☐	
Hockey sur glace		180 F ☐
Read over Moscow	120 F	
Tassprint 5 polices de caractères supplémentaires	170 F ☐	210 F ☐
D Base II		790 F ☐
Multiplan		490 F ☐

Tous les prix des logiciels sélectionnes ci dessus sont donnés Toutes Taxes Comprises.

VOICI MON BON DE COMMANDE

Cocher tous les articles qui vous intéressent ou faites une feuille à part

Faites le total + frais de port (30 F pour un achat inférieur à 500 F — 40 F pour moins de 1 000 F — Gratuit à partir de 1 000 F).

Nom ______ Prénom ______ Tél. ______
Adresse ______
Code Postal ______ Ville ______

Mon CPC est un :
☐ 464 Monochrome
☐ 464 Couleur
☐ 664 Monochrome
☐ 664 Couleur
☐ 6128 Monochrome
☐ 6128 Couleur

Mode de paiement :
☐ Chèque (ci-joint) ☐ Contre-remboursement

Envoyer le tout à :
CBI Informatique 6 rue Mazarine
13100 AIX-EN-PROVENCE

AMS 8

INITIATION

Quel Logo ?

Le Logo proposé par Amstrad est un des meilleurs Logo du marché. Il a été écrit par les concepteurs du CP/M, autrement dit, Digital Research (D.R.). Il est fourni sous deux versions, la version 1 destinée aux possesseurs de CPC 464 et CPC 664 et la version 2 destinée aux possesseurs de CPC 6128 et PCW 8256. La version 1 est complètement compatible de façon ascendante avec la version 2. Autrement dit, la version 2 comprend tous les mots clés de la version 1 et y apporte quelques compléments.

Si vous possédez un 464 ou un 664, ne désespérez pas. Vous découvrirez au cours de ces articles que la plupart des nouvelles fonctions apportées par la version 2 sont relativement faciles à émuler en version 1. Pour clôturer le point de vue de la compatibilité, vous devez savoir que le Logo de l'Atari 520 ST (Jackintosh) est la version 2 du D.R. Logo légèrement adaptée aux caractéristiques de cette machine. La plupart des programmes écrits sur Atari fonctionnent donc sur Amstrad et vice-versa.

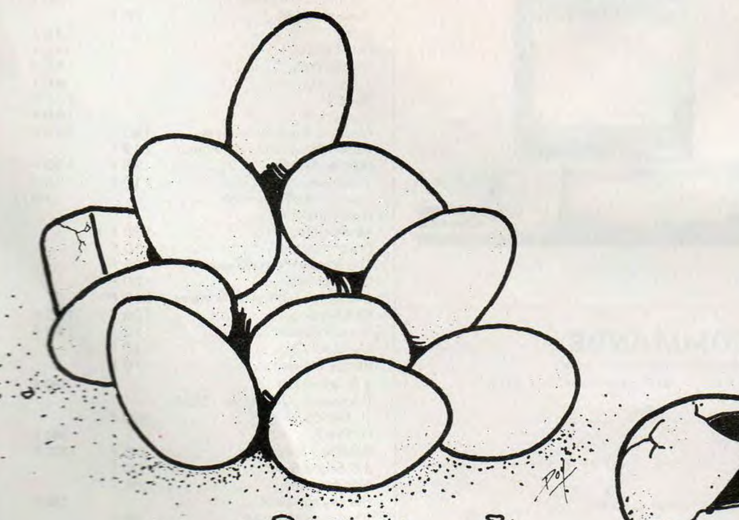
Le seul reproche que l'on puisse faire au D.R. Logo est d'être anglo-saxon. En effet, le Logo est un langage "à mettre entre toutes les mains" et surtout celles des enfants. La nécessité d'employer des mots anglais est donc un sérieux handicap. Cependant, il existe déjà en France une version francisée du D.R. Logo pour Amstrad et il n'est pas difficile comme vous le découvrirez, de le transformer vous-même en Français.

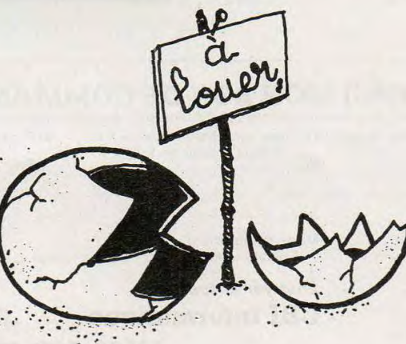
Un peu d'histoire et de considérations

Le Logo n'est pas un nouveau langage, il existe depuis longtemps. Il est né de la collaboration fructueuse entre un informaticien-mathématicien de génie, Seymour Papert considéré comme l'un des précurseurs de l'intelligence artificielle et un psycho-pédagogue de renom, le Suisse Piaget. Quant à la version de Digital Research, elle n'existe que depuis deux ans.

Le Logo est considéré comme un langage destiné aux enfants et ne jouit pas pour cette raison de l'estime des professionnels de l'informatique. Cette réputation est due à l'existence des célèbres graphiques "Tortue" qui permettent de dessiner et donc de visualiser directement les premiers concepts de programmation. Cette caractéristique, dont les qualités pédagogiques sont indiscutables, n'est qu'une toute petite partie du langage qui se révèle à l'usage bien plus riche et bien plus complexe que le Basic.

Dans ce premier article, nous nous limiterons à l'utilisation des graphiques (Turtle Graphics) et à la description des fonctions de base du Logo. Dans le numéro suivant, nous aborderons l'étude des caractéristiques plus complexes du Logo (gestion des listes et des propriétés). En effet, elles constituent la vraie force de ce langage et permettent ainsi de le rapprocher du langage Prolog et des langages de la cinquième génération.







AU LOGO

PREMIÈRE PARTIE

Nous allons consacrer trois cours à l'étude du langage Logo. Pourquoi étudier le langage Logo ? Les raisons sont multiples. Tout d'abord, c'est le langage le plus répandu sur Amstrad après le Basic puisqu'il est offert en même temps que l'AmsDos et le CP/M à tout acquéreur d'une extension disque, d'un CPC 664 ou d'un 6128.
Ensuite, le langage Logo est aussi riche et aussi performant que le Basic. Cependant, il nécessite un raisonnement fondamentalement différent de celui adopté pour le Basic. Le but de cette série d'articles sera donc d'aider le lecteur à "faire ses premiers pas" en Logo et d'en découvrir les infinies possibilités. Enfin, le Logo est en passe de devenir aussi important dans le monde de la micro-informatique que ne l'était le Basic en 1979. Amstrad a très vite compris que l'utilisation d'une machine dans un but pédagogique est devenue totalement dépendante de l'existence du Logo dans la configuration proposée. C'est pourquoi il fournit le Logo à tout acquéreur d'un lecteur de disque.

Premières notions de Logo

Chargement

Le chargement du Logo se fait sous CP/M. Il est donc nécessaire d'appeler le CP/M au moyen de la commande ICPM. Après l'initialisation du système d'exploitation, il est nécessaire de reconfigurer le clavier afin d'assurer le fonctionnement convenable des flèches de déplacement du curseur qui sont indispensables en mode édition. Cette fonction est réalisée par la commande DRLKEYS.
Ensuite, le lancement du langage proprement dit est réalisé par la commande LOGO, LOGO2 ou LOGO3 suivant les versions. Remarque : une procédure SUBMIT existe, elle est identifiée par l'extension .SUB dans le répertoire de la disquette. Elle se lance par la commande SUBMIT LOGO2 ou SUBMIT LOGO3. Elle se charge d'exécuter la commande DRLKEYS et la commande LOGO.
A l'issue de la commande de chargement, un message de bienvenue suivi d'un point d'interrogation apparaît. Vous êtes dès lors en contact direct avec l'interpréteur Logo et prêt à réaliser vos premiers essais.

La première instruction en Logo

L'instruction la plus simple et la plus utile est certainement celle qui vous permet de revenir au CP/M. Pour cela il vous suffit de taper à la suite du point d'interrogation les trois lettres BYE (au revoir en anglais).
Remarque : vous pouvez taper indifféremment cet ordre en majuscules ou en minuscules. Pour des raisons d'uniformité, nous vous invitons à utiliser les minuscules pour les ordres donnés au Logo.
L'instruction BYE est donc comprise par le Logo. Cette instruction est appelée une primitive du langage. Une primitive est donc un ordre compris par le Logo dans sa version de base (avant tout chargement complémentaire).

Découvrons la Tortue

Nous allons donc découvrir la fameuse tortue qui a fait couler beaucoup d'encre. Par la même occasion, découvrons une nouvelle primitive du langage : st, abréviation anglaise de "Show Turtle" (montrer tortue).
Remarque : l'ordre st doit absolument être orthographié en minuscules. Autrement, un message d'erreur "I don't know how to ST" qui signifie littéralement "Je ne sais pas comment faire ST" est affiché sur l'écran.
Si ce n'est déjà fait, recharger le langage Logo et tapez st. Un petit triangle plus ou moins équilatéral présentant une base horizontale apparaît au centre de l'écran. C'est la Tortue. Elle est en effet très stylisée. Sa pointe, orientée vers le haut de l'écran, indique la direction qu'elle suivra lorsqu'on la fera avancer.

Trois modes écran sont possibles en D.R. Logo :
- Le mode texte complet sans tortue qui s'obtient en tapant la primitive ts (Text Screen ou écran texte).
- Le mode mixte où le haut de l'écran est occupé par la tortue et les cinq lignes du bas par le mode texte. Ce mode s'obtient à l'aide de la primitive ss (Split Screen ou écran coupé).

• Le mode graphique seul obtenu à l'aide de la primitive fs.
Remarque : en mode fs, le texte n'apparaît plus à l'écran. Soyez donc attentif à ce que vous encodez dans ce mode.

Déplaçons la tortue

Une série de primitives permettent de déplacer la tortue. On distingue essentiellement : les primitives de rotation rt et lt (RighT et LefT pour *droite* et *gauche*) et les primitives de déplacement fd et bk (ForwarD et BacK pour avant et arrière).
Contrairement aux premières primitives étudiées, ces quatre primitives (rt, lt, fd et bk) demandent un argument. Pour rt et lt l'argument est l'angle de rotation exprimé en degrés. Pour fd et bk l'argument est le nombre de points du déplacement à effectuer. L'utilisation d'une de ces primitives sans argument produira un message d'erreur "Not enough inputs to..." qui signifie "Il n'y a pas assez d'entrées (arguments) pour...".
Essayez donc les instructions suivantes :
rt 30 : la tortue tourne de 30 degrés à droite.
rt 30 : la tortue tourne encore de 30 degrés.
lt 60 : la tortue tourne de 60 degrés à gauche et reprend sa position de départ.
fd 50 : la tortue avance de 50 points dans le sens de sa pointe et la 'trace' de la tortue est visible sous la forme d'un trait.
bk 30 : la tortue recule de 30 points dans le sens inverse de sa pointe et repasse sur ses traces sans effacer.
A l'aide de ces quatres primitives, vous êtes capables de tracer n'importe quel polygone convexe ou concave.

Remarques : l'argument doit être séparé de la primitive par au moins un espace. Plusieurs primitives peuvent se succéder sur une même ligne de commande. Le séparateur de primitives est aussi l'espace.

Théorème du polygone convexe : pour tracer un polygone convexe, il faut que la somme des angles de rotation soit égale à 360°.

Corollaire : pour tracer un polygone régulier convexe à n côtés, il suffit de *prendre comme angle de rotation* 360 divisé par n.

Exemples : traçage d'un triangle équilatéral :
rt 120 fd 100 rt 120 fd 100 rt 120 fd 100.
Traçage d'un hexagone régulier :
rt 60 fd 50 rt 60 fd 50 rt 60 fd 50 rt 60 fd 50 rt 60 fd 50 rt 60 fd 50.

Voici une dernière primitive très utile pour terminer cette section. La primitive cs (Clear Screen) équivaut à l'instruction Basic CLS et efface la totalité de l'écran en le laissant dans le mode graphique courant (ss ou fs). Le mode texte (ts) passe en mode ss après une commande cs.

La primitive de répétition

La primitive repeat (répète) est suffisamment importante pour qu'on lui consacre une section propre. Vous avez remarqué pendant la programmation de l'hexagone de l'exemple ci-dessus que l'utilisation des primitives graphiques peut vite se révéler harassante lors du traçage de figures complexes. Si une répétition systématique d'une ou d'un ensemble de primitives est nécessaire, il est beaucoup plus simple d'utiliser l'instruction repeat.
Syntaxe : repeat n [primitive primitive...]
- n est un numérique qui représente le nombre de répétitions.
- Les crochets font partie de l'instruction et permettent de délimiter le corps de la répétition.
La programmation de l'hexagone de l'exemple précédant peut dès lors s'écrire :
repeat 6 [rt 60 fd 50]
Remarquez la concision de l'écriture et l'avantage de l'instruction lors du traçage d'un cercle par exemple.
repeat 360 [rt 1 fd 1]
L'analogie entre la commande repeat et le couple d'instructions Basic FOR-NEXT est évidente. Le crochet ouvert '[' joue le rôle du FOR et le crochet fermé ']' le rôle du NEXT. Les boucles repeat sont cependant moins souples que les boucles FOR-NEXT. La variation du pas d'itération est toujours unitaire dans le cas du repeat (l'instruction STEP n'a pas d'équivalent).

Théorème de l'étoile
Pour tracer une étoile régulière à n branches, il suffit de diviser 360 par n et de *prendre comme angle de rotation* le premier multiple de n qui ne soit pas diviseur entier de 360. Si, arrivé à un nombre supérieur à *180*, on n'a pas découvert de nombre qui ne soit pas diviseur entier de 360, le problème n'a pas de solution simple.

Exemples :
A) Etoile à cinq branches :
n = 5 alors : 360 / 5 = 72.
Premier multiple de 72 = 144. 144 n'est pas diviseur entier de 360 d'ou angle de rotation = 144
repeat 5 [fd 100 rt 144]
B) Etoile à six branches :
n = 6 alors : 360 / 6 = 60.
Multiples : 120 180 240. Il n'y a pas de solution simple. En vérité, une étoile régulière à six branches est constituée de deux triangles têtes bêches.

Les procédures

Avec les procédures, nous pénétrons au cœur du Logo. En effet, l'aspect *procéduriel du langage constitue certaine*ment sa caractéristique la plus importante.
Une procédure se compose d'une suite d'instructions mémorisées sous un nom bien précis et choisi par l'utilisateur. La procédure ainsi déterminée devient une nouvelle commande du langage dont l'utilisation ne se distingue en rien de celle des primitives. La procédure est appelée uniquement par son nom et sa liste d'arguments éventuels.
Et les programmes en Logo me direz-vous. Comment les écrit-on ? Comment numérote-t-on les lignes ? La réponse est simple. En Logo, il n'y a ni numéro de ligne ni programme. Une application se constitue simplement au moyen d'un ensemble de procédures s'enchaînant les unes aux autres.

Définition d'une procédure

La définition d'une procédure est réalisée par l'utilisation de la primitive to suivie d'un mot de votre choix. Pour des raisons évidentes, vous ne devez pas choisir un nom de primitive comme nom de procédure.
A la suite de l'instruction de définition,le signe de sollicitation change. Le point d'interrogation se transforme en '>' qui signifie en quelque sorte "vous êtes en train de définir une procédure". Il vous reste à encoder les instructions que doit réaliser votre procédure et à terminer le tout par une instruction end

qui indique au langage que vous avez terminé la définition de la procédure. A l'issue de la définition, un message du style 'machin defined' apparaît.

Exemple : définissons une procédure permettant le traçage d'un hexagone.

```
?to hexagone
>repeat 6 [rt 60 fd 50]
>end
'hexagone defined'
```

Remarque : les signes ? et > ne doivent pas être encodés.
Le lancement de la procédure se fait simplement en tapant "hexagone".

Paramètrisation d'une procédure

La procédure hexagone définie ci-dessus est intéressante mais manque de souplesse. En effet,la taille d'un côté de l'hexagone est fixée à l'intérieur de la procédure. Il serait pour le moins intéressant que la taille du côté de l'hexagone constitue un paramètre de la procédure. Cette fonction est simple à réaliser. Il suffit, lors de sa définition par la primitive to, de faire suivre le nom de la procédure du nom du paramètre à utiliser. Ce nom doit absolument être précédé du signe ':' et aucun espace ne peut figurer entre le signe ':' et le nom du paramètre. Ce paramètre peut alors être utilisé au sein de la procédure.

Exemple :

```
?to hexa :cote
>repeat 6 [rt 60 fd :cote]
>end
```

La procédure se lancera par une commande du style de hexa 80. Si la commande est utilisée sans argument, un message d'erreur "Not enough inputs to hexa in hexa: cote" apparaît à l'écran. Un paramètre dans une procédure est donc identifié par le langage à l'aide du signe ':' qui le précède. Il est évident qu'une même procédure peut utiliser plusieurs paramètres.

Exemple : traçage d'un rectangle avec deux paramètres, le petit côté et le grand côté.

```
?to rectangle :petit :grand
>repeat 2 [fd :petit rt 90 fd :grand rt
90]
>end
```

L'appel se faisant par une commande du style de : rectangle 60 100.

Remarques :
1) Le signe '!' qui apparaît en fin d'écran indique simplement que la commande continue à la ligne suivante.
2) Le système ne reconnaît évidemment pas les sens des mots petit et grand. Ainsi rectangle 100 60 fonctionnera parfaitement avec un petit côté de 100 et un grand de 60.

La récurrence

La définition de procédures en Logo est récurrente. Autrement dit, une procédure peut faire appel à elle-même et ainsi, contenir sa propre définition.

Exemple : la procédure hexamul produit une infinité d'hexagones imbriqués car elle se répète en faisant appel à elle-même.

```
?to hexamul
>repeat 6 [fd 50 rt 60]
>fd 25 hexamul
>end
```

Lancez la procédure en tapant hexamul. Cette procédure ne s'arrête jamais. Pour en sortir, enfoncez la touche ESC. En effet, l'appui sur la touche 'ESC' vous permet de quitter de façon violente une procédure en cours ou une boucle infinie en cours d'exécution.

L'éditeur

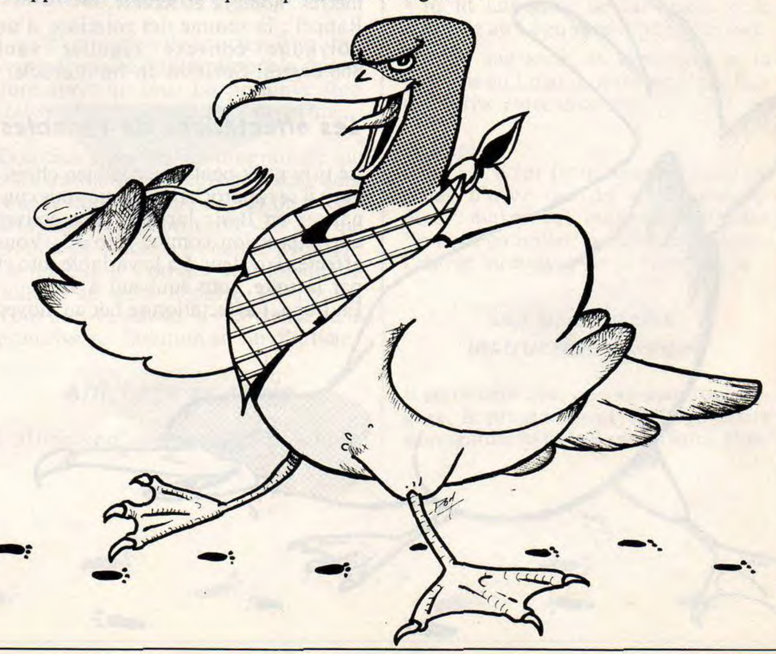
Si vous avez commis une erreur lors de l'écriture d'une procédure, il n'est pas nécessaire de la réécrire entièrement. Elle peut être corrigée au moyen de l'éditeur.
L'appel d'édition se fait par la primitive ed suivie du nom de la procédure précédé du signe guillemet ("). Ce signe est indispensable pour spécifier que c'est le contenu du mot qui suit qui doit être édité. En l'absence du signe ", le Logo comprendra que vous voulez éditer quelque chose et exécuter votre procédure ensuite.

Exemple : ed "hexagone

Remarque : en cas d'erreur système, l'utilisation de la primitive ed seule vous permettra d'éditer la procédure en erreur. Après l'appel de l'éditeur, l'écran s'efface et le texte complet de la procédure apparaît à l'écran. Dès lors, vous pouvez utiliser les quatre flèches pour vous déplacer dans le texte, les touches 'DEL' et 'CLR' pour effacer des caractères et la touche COPY pour sortir de l'éditeur en sauvegardant les modifications. L'insertion de texte se fait de manière simple en tapant simplement le texte à l'endroit choisi, le reste du texte se déplaçant automatiquement. L'appui sur 'ESC' permet de sortir de l'éditeur sans sauvegarder les modifications.

Remarque importante : une suite de caractères précédée du signe " s'appelle un mot. C'est une nouvelle classe d'objets pour le Logo. Nous connaissons actuellement trois classes d'objets :

1) Les primitives et les procédures qui sont des mots normaux.
2) Les paramètres qui sont précédés du signe ':'.
3) Les mots qui sont précédés du signe ".



Le Logo calcule

Le propre de tout langage est de pouvoir effectuer des opérations mathématiques plus ou moins complexes. Le Logo n'est pas le langage le plus riche en fonctions mathématiques, il possède seulement quelques primitives de base. Malheureusement, l'absence de fonctions comme les exponentielles et les logarithmes ou même l'extraction de racines carrées se fait cruellement sentir.

Les opérations classiques + − × :

Les quatre opérations fondamentales utilisent des conventions similaires à celles du Basic. La priorité des opérations est identique (le × et le : sont exécutés en premier). Une opération peut s'écrire en mode arithmétique normal (exemple : 12 × 13), ou en notation préfixée (exemple : × 12 13). L'utilisation des parenthèses avec les mêmes règles qu'en Basic est admise.

Exemple : (3 × 4) + (5 × 6) fournira 42 et 3 × (4 + 5) × 6 fournira 162.
Attention en notation préfixée : + × 3 4 × 5 6 équivaut à + ((× 3 4) × 5) 6 c-à-d à + 60 6 et donc à 66.
× 3 4 + × 5 6 équivaut à × 3 (4 + (× 5 6)) c-à-d à × 3 34 et donc à 102.

Les fonctions mathématiques

En version 1, ces fonctions sont peu nombreuses, il n'y a que les fonctions sin (sinus), cos (cosinus), int (integrer) et random (générateur aléatoire). Ces quatre fonctions nécessitent un et un seul argument.
En version 2, la fonction arctan (arc tangente) s'ajoute aux précédentes.
Remarque : soyez prudent lors de l'utilisation combinée des fonctions arithmétiques et trigonométriques. Entourez chacune des fonctions trigonométiques d'une parenthèse pour éviter tout problème de précédence d'opérateur.

Exemple : tout le monde sait que la somme des carrés des sinus et cosinus d'un angle est égale à 1. Essayez : sin 45 × sin 45 + cos 45 × cos 45. Le résultat est étonnant n'est-ce-pas ? En vérité, vous avez écrit :
sin (45 × sin 45) + cos (45 × sin 45).
Pour obtenir un résultat correct, il convient donc d'utiliser :
(sin 45) × (sin 45) + (cos 45) × (cos 45).

Les formules sont bien sûr utilisables dans les procédures. Exemple : procédure d'élévation d'un nombre au cube :

```
?to cube :nombre
>pr :nombre × :nombre ×:nombre
>end
```

Cet exemple nous a permis de découvrir une nouvelle primitive. pr (print) imprime sur écran le contenu d'une fonction ou d'un objet.

Exercice : arrivé à ce point, vous devez être capable d'écrire une procédure qui trace un polygone convexe régulier d'un nombre de côtés quelconque avec une longueur quelconque. Appelez cette procédure polygone et utilisez les paramètres :nombre et :côtés.
Rappel : la somme des rotations d'un polygone convexe régulier vaut 360 degrés. Solution en fin d'article.

Les affectations de variables

Le titre n'est peut-être pas bien choisi, mais il se rapproche de ce que vous connaissez en Basic lorsque vous écrivez une expression comme toto = 5. Vous affectez la valeur 5 à la variable toto et par la suite, toto équivaut à 5.
En Logo, l'affectation se fait au moyen de la primitive make. Cette primitive est suivie du nom de la variable sous forme de mot (précédé par ") suivi de la valeur à effectuer. A la différence du Basic, le Logo accepte indifféremment des valeurs numériques ou alphanumériques.
Exemple : make "toto 5 : affecte la valeur 5 au mot toto.
make "tutu "hello : affecte la valeur hello au mot tutu.

Pour récupérer la valeur d'une variable, il faut faire précéder son nom du signe ':'.
Exemple : :toto ou :tutu. Une formule Basic du style de toto = toto + 5 s'écrira : make "toto :toto + 5.

Voici une des merveilleuses caractéristiques du Logo.
Faites :

```
make "toto "hello
make "hello 1234
:toto produira hello
:hello produira 1234.
```

Comme toto contient hello et que hello contient 1234, il y a peut-être moyen de récupérer 1234 en partant de toto.
Le Logo le permet (essayez toujours de faire ça en Basic).
En version 2, il suffit d'écrire thing thing "toto. Ce qui signifie : fournissez-moi ce qui se trouve à l'intérieur de l'objet figurant dans la variable toto.
Hélas, en version 1, la primitive thing n'existe pas. Ne pleurez plus, Amstrad Magazine vous fournit la solution ! Il suffit de créer la procédure thing de la façon suivante :

```
?thing :nom
>op gprop :nom ".APV
>end
```

Remarques : ne cherchez pas à comprendre la procédure, elle sera expliquée lors du prochain article. Orthographiez bien APV en majuscules.

Variables locales et variables globales

En Logo, il existe deux sortes de variables :
1) Les variables globales qui correspondent à la notion de variable telle qu'elle est définie en Basic. Ces variables sont connues et passées d'une procédure à l'autre.
2) Les variables locales. Elles sont définies dans le corps d'une procédure et n'ont aucune valeur en dehors de celle-

ci. La définition d'une variable locale est réalisée grâce à la primitive local qui doit être suivie du nom de la variable sous forme de mot.

Exemple : local "toto

Les tests et les sauts

Un langage digne de ce nom doit nécessairement être doté d'instructions permettant les tests et les sauts. Le Logo possède ces deux types de commandes.

Instruction de test

L'instruction de test est constituée par l'instruction if. Elle est fort proche de l'instruction Basic IF-THEN-ELSE. Syntaxe : if condition [commande si vrai] [commande si faux]. La primitive if permet donc l'exécution d'une série de commandes pour le cas où la condition spécifiée est vraie (clause THEN) et une autre série de commandes pour le cas où la condition est fausse (clause ELSE). Cette dernière partie est optionnelle.
La condition est une opération de comparaison. Les opérateurs de comparaison sont <, > et =. A l'instar du Basic qui fournit 0 si une comparaison est fausse et − 1 si elle est vraie, Logo fournit une variable système particulière qui vaut TRUE si la comparaison est vraie et FALSE si elle est fausse. Les opérateurs peuvent être utilisés en notation préfixée. L'utilisation des parenthèses est conseillée pour lever les cas litigieux.

Exemples :
3 = 4 : réponse FALSE.
3 = 3 : réponse TRUE.
> 3 4 : réponse FALSE, 3 n'est pas plus grand que 4.

Vous pouvez bien entendu utiliser les opérateurs de comparaison avec des mots. Dans ce cas, c'est la position de la lettre dans l'alphabet (ou son code ASCII) qui permet de déterminer si un mot est plus grand ou plus petit qu'un autre.

"toto = "tata réponse FALSE.
"toto > "salut réponse TRUE.

En plus des opérateurs de comparaison, le Logo comprend trois opérateurs logiques : and, or et not. Ces trois opérateurs doivent être utilisés en notation préfixée :

Table de vérité

A	B	and A B	or A B	not A
TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE
TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE
FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE

Exemples :
and (3 = 4) (> 5 2) : réponse FALSE.
or (3 = 4) (5 > 2) : réponse TRUE.
Remarque : vous pouvez utiliser les valeurs directes FALSE et TRUE en les indiquant sous forme de mots ("TRUE et "FALSE).

Instruction de saut et étiquette

L'instruction de saut est utilisable uniquement à l'intérieur d'une procédure. La primitive go permet d'effectuer un saut à un endroit quelconque de la procédure. Cet endroit doit être identifié par la primitive label (étiquette) suivi d'un mot quelconque. L'instruction go doit être suivie de cette même étiquette.

Exemple :
```
?to demo
>make "i 0
>label "ici
>make "i :i+1
>pr :i
>go "ici
>end
```
Ce programme affiche les nombres successifs en partant de 1. N'oubliez pas de taper 'ESC' pour sortir.

Instruction d'arrêt

Lors d'utilisation de boucles, il est souvent nécessaire d'interrompre la procédure après un test. La primitive stop réalise cette fonction sans problème.

Exercice : réalisez un programme qui trace une spirale carrée (une spirale dont chaque côté est à 90 degrés du précédent) dont le plus petit côté vaut 5 et qui grandit de 3 points à chaque itération. La tracé doit s'arrêter seul lorsque la taille d'un côté dépasse 100 points. Vous pouvez utiliser la récurrence ou la primitive go. Solution en fin d'article.

Affichage et saisie

L'affichage d'un mot est réalisé simplement par la primitive pr suivie du mot (précédé du signe "). L'affichage d'une phrase est plus complexe. Une phrase est considérée en Logo comme une liste de mots. Nous reviendrons sur cette notion dans le prochain article. Pour l'instant, il suffit de savoir que l'impression d'une phrase se fait à l'aide de la primitive pr suivie de la phrase entre crochets.

Exemple : pr [Ceci est une phrase de démonstration]. L'affichage mixte contenant une variable et du texte est réalisé en entourant l'ensemble de la fonction pr et de ses arguments par des parenthèses.

Exemple :
Make "an 29
(pr [vous avez] :an "ans)

Saisie

Pour saisir une entrée au clavier, le Logo possède trois primitives différentes :

- rc lit un et un seul caractère au clavier. On peut comparer cette primitive à la fonction INKEY$.
- rq lit une suite de caractères et la retourne au Logo sous forme d'un mot.
- rl lit une série de caractères et la retourne au Logo sous forme d'une liste (comprise entre crochets).

Exemple :
if rc = "o [pr [vous avez dit oui]] [pr [vous n'avez pas dit oui]]. Essayez aussi : make "a rl, make "a rq et make "a rc et consulter la valeur de a après l'entrée au moyen de la fonction :a.

Les principales instructions disque

Il est évident que, comme dans tout langage, le programmeur en Logo désire sauvegarder le fruit de ses efforts. Pour

cela, il doit pouvoir effectuer une sauvegarde de ses procédures et de ses variables. Cette action est réalisée facilement grâce à la primitive load suivie d'un mot indiquant le nom sous lequel l'ensemble des procédures et des variables s'inscrira dans le répertoire de la disquette. Exemple : save "demo.
Remarques :
• Le nom est mémorisé en majuscules dans le répertoire et suivi de l'extension LOG.
• On ne peut pas sauvegarder une seconde fois sous le même nom. Il faut d'abord effacer le premier en retournant au CP/M et en tapant ERA MACHIN. LOG (MACHIN représente le nom sous lequel vous avez mis en mémoire vos procédures).
Le chargement se réalise de manière identique à l'aide de la primitive load. Exemple : load "demo.
Enfin, une dernière primitive appelée dir vous fournit la liste de tous vos fichiers Logo sous la forme d'une liste (au sens Logo du terme c'est-à-dire comprise entre crochets).

Programme

En guise de conclusion à ce premier article, je vous propose d'écrire votre premier jeu en Logo. C'est le célèbre jeu de la fourchette. L'ordinateur choisit un nombre entier compris entre 1 et 100 et vous propose de le retrouver au moyen de plusieurs propositions. L'ordinateur vous indiquera si le nombre que vous avez proposé est trop grand ou trop petit.

```
?to fourchette
>make "coups 0
>make "nombre random 100
>label "boucle
>make "coups :coups + 1
>pr [proposition ?]
>make "choix rq
>if :choix = :nombre [(pr [bravo trouve en] :coups"coups) stop].
>if :choix < :nombre [pr [trop petit]] [pr [trop grand]].
>go "boucle
>end
```

Résumé des primitives rencontrées dans cet article.

x + – /: opérateurs arithmétiques.
< = > : opérateurs logiques.
and : permet d'effectuer des ET logiques.
Si on désire plus de deux opérateurs, il faudra mettre toute l'opération entre parenthèses.
?and "TRUE "TRUE
TRUE
?and ("TRUE "TRUE "FALSE)
FALSE
arctan : arctan nombre exprime, en degrés, l'arc dont la tangente vaut le nombre spécifié.
bk : bk x.
Instruction ayant pour effet de faire reculer la tortue de x unités.
BYE : rend la main au CP/M.
cos : cos A.
Fournit le cosinus de l'angle A exprimé en degrés.
cs : efface l'écran graphique et replace la tortue à sa position de départ (centre de l'écran graphique, tête tournée vers le haut).
ed : ed "nom de procédure. Edite la procédure désignée afin de permettre au programmeur d'y apporter différentes modifications. Les quatre flèches permettent le déplacement du curseur, l'insertion est automatique, la touche DEL efface le caractère précédent et la touche CLR efface le caractère situé sous le curseur. Pour sortir du mode éditeur :
- en conservant les modifications apportées à la procédure : enfoncer la touche COPY.
- sans conserver ces modifications : enfoncer la touche ESC.
end : figure en dernière ligne d'une procédure. end signale la fin de la procédure et renvoit l'utilisateur au signal de sollicitation Logo (?).
FALSE : valeur système = faux.
?2 = 5 FALSE
fd : fd x.
Permet de faire avancer la tortue de x unités.
fs : réserve l'entièreté du moniteur vidéo à l'écran graphique.
go : go "nom.
Permet, au sein d'une procédure, de passer le contrôle à la ligne portant le label "nom désigné.
?to essai
>label "punition
>pr [je ne dois pas m'endormir au cours de Logo]
>go "punition
if : if proposition [action 1] [action 2]. Dans le cas où la proposition est vraie, l'action 1 sera effectuée. Si elle est fausse, l'action 2 sera effectuée.
?if 6 = 4 [pr "faut pas rêver] [pr "pas fou non] pas fou non
int : int x.
Fournit la valeur entière de x, c'est-à-dire tout ce qui se trouve devant la virgule.
?int –5,7
–5
label : permet de disposer une étiquette à l'intérieur d'une procédure en vue d'y revenir au moyen de l'instruction go. Voir cette dernière pour l'exemple.
load : load "nom de fichier.
Permet de charger dans l'espace de travail Logo un fichier préalablement sauvegardé au moyen de l'instruction save.
local : local "variable.
Permet de rendre la contenu de la variable spécifiée valable uniquement à l'intérieur

de la procédure en cours.
?to essai
>local "var
>make "var "coucou
>pr :var'
>end
essai defined
?make "var "salut
?essai
coucou
?:var
salut

lt : lt x
Fait tourner la tortue de x degrés d'angle vers la gauche.

make : make "nom de variable "contenu
Permet d'assigner une valeur à une variable.
?make "d 1/2
?:d
0.5

not : inverse la valeur de vérité.
?not "TRUE
FALSE

pr : pr "mot
PR [liste]
Affiche à l'écran le mot ou la liste spécifiés suivis d'un retour charriot. Des parenthèses seront nécessaires si on désire faire suivre pr de plusieurs objets.
?(pr "a "b "c).
a b c

random : random x
Fournit un nombre pseudo-aléatoire compris entre 0 et x-1.

rc : attend un caractère frappé au clavier et l'affiche. Cette fonction s'apparente au INKEY$ du Basic et est très utile dans les procédures où on attend une réponse de l'utilisateur.
?if rc = "0 [pr "oui] [pr "non]

repeat : repeat × [action]
Effectue × fois l'action spécifiée.
?repeat 4 [fd 50 rt 90]
dessinera un carré.

rl : attend que l'utilisateur frappe au clavier une série de caractères suivie d'un retour charriot et la retourne sous forme de liste.
?rl
coucou me voici [RC]'
[coucou me voici]

rq : attend que l'utilisateur frappe au clavier une série de caractères suivie d'un retour charriot et la retourne sous forme de mot.
?rq
il neige ici [RC]
il neige ici

rt : rt x
Fait tourner la tortue de x degrés d'angle vers la droite.

save : save "nom de fichier
Permet de sauvegarder l'espace de travail Logo sur disque dans le but de le réutiliser par la suite.
Voir load.

sin : sin x
Fournit la valeur du sinus de l'angle x exprimé en degrés.

ss : réserve au texte les cinq lignes situées au bas de l'écran graphique.

st : fait apparaître la tortue sur l'écran graphique.

stop : utilisé dans une procédure pour en arrêter l'exécution. Dans le cas où stop figure dans une procédure appelée par une autre, le contrôle sera rendu à la procédure appelante. Un "throw "TOPLEVEL" par contre stoppera l'exécution de toute procédure et reviendra au signal de sollicitation Logo (?).

thing : thing "nom
Fournit la valeur de la variable spécifiée sous forme de nom.

to : ?to nom de procédure
Signale qu'on va définir une procédure.

TRUE : valeur système = vrai
?5<9
TRUE

ts : met l'écran en entier à la disposition du texte.

Solution des exercices

1 - POLYGONE

?to polygone :nombre :cote
>repeat :nombre [rt 360 / :nombre fd :cote]
>end

2 - SPIRALE

Méthode du saut :
?to spirale
>make "c 5
>label "ici
>fd :c rt 90
>make "c :c + 3
>if :c > 100 [stop]
>go "ici

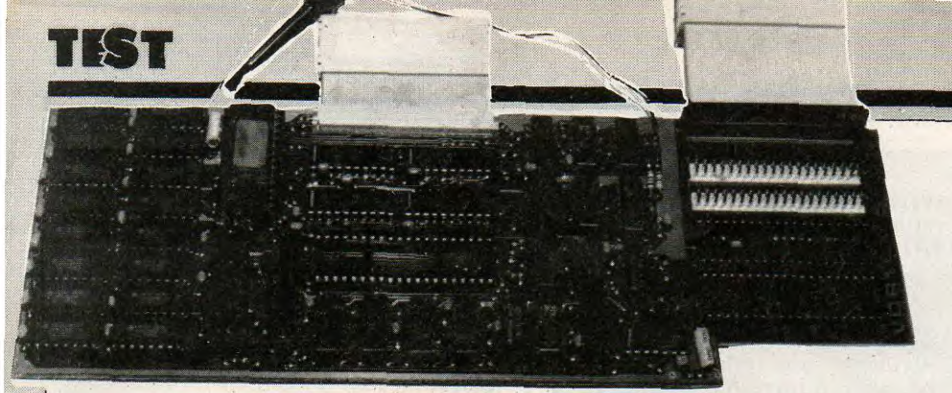
Méthode récurrente :
?to spirale
>fd :c rt 90
>make "c :c + 3
>if :c > 100 [stop]
>spirale
>end

Dans ce dernier cas, il est nécessaire d'affecter la valeur 5 à la variable c avant de lancer la procédure (make "c 5).

Daniel Martin

Le mois prochain, ne ratez pas la deuxième partie de "l'initiation au Logo" !





Les extensions mémoire Vortex SP 64 à SP512

CPC 464 et 664 —

La société VORTEX fabrique de nombreuses extensions pour les micro-ordinateurs AMSTRAD. Disponibles jusqu'alors sur les seuls marchés anglais et allemand, ces produits vont faire leur apparition en France où ils sont importés par la société MICRO-FAIR.
Les premières extensions que vous allez pouvoir trouver chez les revendeurs sont les cartes mémoire destinées à accroître la capacité de votre CPC 464 ou 664. Les extensions destinées au 128 ne seront disponibles que plus tard.

Les cartes mémoire actuellement distribuées ne conviennent donc que pour les modèles 464 et 664. Elles offrent toutes les possibilités suivantes :

• Augmentation de la taille mémoire disponible pour vos programmes Basic (selon le modèle de carte, vous disposez de 64 à 288 K entièrement utilisables pour l'écriture de programmes).
• Possibilité de mettre en œuvre un spooler de 32 K.
• Augmentation de l'espace mémoire disponible sous CP/M 2.2 (cet espace passe de 39 à 62 K).
• Présence (sauf dans la carte SP64/M) d'un Assembleur-Désassembleur résidant en ROM.
• Sur les modèles à partir de la SP128, existence d'un espace RAM supplémentaire pouvant être utilisé sous Basic, pour stocker et rappeler des pages d'écran, ou pour gérer un RAMFILE dont les enregistrements peuvent avoir de 8 à 1048 caractères ou encore sous CP/M comme disque virtuel, pouvant être utilisé exactement comme une disquette.

A la lecture, les possibilités de ces cartes semblent réellement allèchantes. L'essai qui suit a pour but de vérifier si le matériel offre véritablement tout ce qui est promis.
Nous vous précisons, en préalable, que ce test a été réalisé avec la carte SP512. Sachez que, à l'exception de la place mémoire disponible, les performances des autres cartes de la série devraient être identiques.

Le matériel

Lorsque vous acquérez une carte de la série SP, vous entrez en possession de :

1) Un manuel utilisateur.
2) La carte d'extension et un radiateur en aluminium.
3) Une cassette.



Le manuel utilisateur

C'est un modèle du genre. Il est clair, précis, et complet. Il s'agit du meilleur guide utilisateur que j'aie eu entre les mains en ce qui concerne des produits proposés pour des micro-ordinateurs personnels.
Du montage de la carte à l'utilisation des instructions Basic complémentaires, en passant par la génération d'un CP/M de 62 K de TPA, tout est expliqué en détail et de la façon la plus exhaustive possible. Je ne lui trouve qu'une lacune, importante pour qui travaille en assembleur Z80 : les adresses des extensions RAM dans l'espace mémoire de l'Amstrad ne sont pas indiquées.

Nota : la documentation dont j'ai disposé était en anglais. La traduction en français est en cours et devrait être terminée lorsque les cartes seront en vente en France. Espérons que, contrairement à ce qui se passe en général, la version française sera aussi précise que la version anglaise !



La carte d'extension

Sa fabrication semble avoir été soignée. Je ne suis pas qualifié pour juger de la qualité des composants utilisés, mais le montage dégage une impression de robustesse et de sérieux.
Sans entrer dansle détail, la carte comporte essentiellement :

1) 16 socles destinés à recevoir des RAM pouvant avoir jusqu'à 32 K chacune (les RAM qui sont montées dans ces socles dépendent du modèle de la carte).
2) Une ROM contenant l'Assembleur-Désassembleur et les extensions Basic.
3) Des connecteurs à 40 broches où seront branchés les câbles qui relient la carte à votre unité centrale.
4) 2 socles à 40 connexions sur lesquelles seront montés le Z80 et le Gate Array du CPC.

Vous disposez en outre des câbles de liaison, de l'unité centrale et de la carte, ainsi que d'un radiateur aluminium qui devra, éventuellement, être monté sur le Gate Array en remplacement du radiateur déjà présent dans le CPC.



La cassette

Elle contient le programme autorisant la génération d'un CP/M ayant 62 K de TPA et un programme permettant de tester le bon fonctionnement de la carte d'extension.



Le montage de la carte

L'extension VORTEX se monte à l'intérieur de votre CPC. Ne reculez pas devant l'obligation d'ouvrir votre ordinateur. Les instructions de montage données dans le manuel sont détaillées à l'extrême.
Si vous les lisez attentivement et les respectez à la lettre, il ne vous faudra pas plus d'un petit quart d'heure pour mettre en œuvre votre extension.
Si toutefois vous ne désirez pas faire le

montage vous-même, il vous reste la possibilité de demander à votre revendeur de l'effectuer. Dans hypothèse où vous prendriez en charge l'installation de la carte, suivez les conseils suivants :

• Travaillez en douceur lorsque vous allez enlever le Z80 et le Gate Array de votre unité centrale pour les monter sur votre carte. Ne forcez ni pour les sortir de leurs logements, ni pour les mettre sur l'extension. Le simple fait de tordre une patte peut rendre un de ces composants inutilisable, or si un Z80 peut se trouver sans difficulté, il n'en est actuellement pas de même du Gate Array qui est spécifique aux Amstrad.
• N'oubliez pas de remplacer, lorsque c'est le cas, le radiateur de votre Gate Array par celui qui vous est fourni avec la carte. Et prenez garde alors à bien mettre le nouveau radiateur dans le bon sens.
• Prenez garde au sens dans lequel vous allez mettre le Z80 et le Gate Array sur la carte. Ce sens vous est indiqué par des encoches en forme de demi-lune qui se trouvent sur les composants.
• Et n'oubliez surtout pas de mettre la feuille de plastique qui isolera votre extension de l'unité centrale.

Si vous suivez ces conseils et respectez bien ce que vous indique le guide utilisateur, le montage de votre carte se fera sans aucun problème.



L'utilisation de la carte

Une fois votre carte montée, la mise sous tension de votre CPC provoquera l'affichage d'un message indiquant la place mémoire disponible pour les programmes Basic, pour le RAMFILE, et pour le SPOOL.
Ainsi, avec une SP512, vous disposez de 288 K pour le Basic, et 256 K pour le RAMFILE (dont 32 peuvent être utilisés comme spooler).
Vous avez deux possibilités pour utiliser votre carte d'extension sous Basic. Vous pouvez soit utiliser le Basic 1.0 seul, soit le mettre en œuvre par l'intermédiaire du Basic Operating System (ou BOS) qui est dans la ROM de l'extension.

Utilisation avec Basic 1.0 seul

Dans ce cas, vous disposez de 42245 octets de mémoire pour vos programmes. Les seules fonctionnalités de la carte dont vous pourrez profiter sont les instructions graphiques qui, à l'exception de l'instruction FILL, donnent à votre CPC la même gamme d'instructions qu'un 6128. Il s'agit des RSX suivantes :

• |GPAPER et |GPEN permettant de fixer le pen et le papier graphiques.
• |MASK et |UNMASK qui autorisent le masquage des encres pour le tracé des graphiques (|MASK permet de tracer des lignes en pointillé).
• |FRAME qui synchronise l'affichage sur l'écran avec la position du spot. Elle vous permet d'avoir des mouvements plus "fluides". (Cet effet peut être obtenu sans la carte, avec l'instruction CALL &BD19).
• |FAST qui double presque la vitesse d'affichage lorsque l'écran est en mode 2. (Cet effet est annulé par |SLOW).

Le seul intérêt de ce mode de travail est de vous permettre d'utiliser les programmes un peu importants, écrits lorsque vous n'aviez par l'extension. Pour vos nouveaux programmes, évitez-le car il ne vous permet pas de profiter de tout ce que vous offre l'extension, en particulier de l'accroissement de la mémoire disponible.



Utilisation avec Basic 1.0 sous BOS

C'est là que les choses sérieuses commencent. En effet, sous BOS, la mémoire dont vous disposez va être divisée en banks de 32 K et, dans chacune de ces banks, vous pourrez écrire des instructions Basic.
Chaque bank aura un numéro, et le numéro 0 sera affecté à la RAM de votre unité centrale. Les numéros 1 (et jusqu'à 9) seront affectés à la RAM dont vous disposez avec votre extension. Le minimum de mémoire dont vous allez disposer avec ce système (et cela uniquement pour les programmes Basic), est de 64 K.
C'est toutefois à vous de gérer les changements de bank. Vous avez pour cela toutes les instructions permettant d'écrire une partie de programme dans la bank de votre choix ; de vous brancher avec |GOTO ou |GOSUB, à partir d'une bank, sur une ligne ou un sous-programme dans une autre bank et de définir si vous voulez ou non utiliser le spool d'impression. Vous pourrez encore initialiser le RAMFILE ou le stockage d'écrans et préciser si des variables seront utilisées dans une ou plusieurs banks.
Vous pourrez donc, sous BOS, disposer d'un minimum de 64 K de mémoire pour vos programmes.

Pour tenter de comparer les performances du Basic Locomotive avec et sans BOS, j'ai effectué quelques tests simples dont vous trouverez les résultats ci-après.

1) L'utilisation du BOS n'occasionne qu'une perte de temps minime dans la mesure ou l'exécution a lieu dans la même bank.
2) Le changement de bank provoque (et c'est normal) une perte de temps non négligeable. Vous aurez donc intérêt à structurer vos programmes pour que les changements de bank soient les plus rares possible. La place disponible sous BOS doit vous permettre, si c'est nécessaire, de répéter deux fois la même séquence d'instructions. Et le passage des variables d'une bank à une autre peut se révéler plus rapide que des changements répétés de bank.
3) Les instructions |GOTO et |GOSUB qui autorisent le changement de bank, si elles aboutissent au même résultat, ne s'exécutent pas comme les GOTO et GOSUB BASIC LOCOMOTIVE. Elles recherchent la ligne appelée à l'aide de son numéro et non par l'intermédiaire de son adresse. Vous gagnerez donc du temps en plaçant les routines appelées par |GOSUB en début de bank. (Regardez le numéro de la ligne appelée par |GOSUB dans les deux derniers exemples).

Aux instructions permettant de se brancher se rajoutent celles permettant de définir un RAMFILE, et d'écrire ou lire des enregistrements dans ce fichier. Vous disposez ainsi de la possibilité de gérer des fichiers à accès direct en RAM, fichiers pour lesquels les temps de lecture et écriture seront autrement plus rapides que pour les mêmes fichiers définis sur disquette.
A cela se rajoute le spool d'impression. La présence de cet élément vous permet d'imprimer tout en continuant à travailler. Le listing est stocké en RAM, puis imprimé indépendamment de ce que vous exécutez ensuite.
Tout cela fonctionne parfaitement. Mais le BOS présente, à mon avis, un défaut important. L'instruction |COMMON, qui permet de définir si des variables seront utilisées dans une ou plusieurs banks, ne fonctionne pas pour les variables dimensionnées. Il est assez fastidieux (et surtout long) de passer un à un les éléments d'une variable dimensionnée d'une bank à une autre. J'ai signalé cette anomalie à l'importateur et celui-ci, après une communication avec VORTEX, m'a signalé que l'amélioration serait (si possible) apportée dans les meilleurs délais.
Enfin, pour en terminer avec le Basic, je vous signale que les instructions |GOTO et |GOSUB peuvent utiliser des noms de variable (contrairement aux GOTO et GOSUB du BASIC LOCOMOTIVE). Ceci est dû a leur mode de travail.



Utilisation sous CP/M

Sous CP/M, vous allez disposer de 62 K de TPA pour les programmes. En plus de cela, vous avez l'usage d'un RAM-

DISC qui vous permet de travailler uniquement en RAM, avec tous les gains de rapidité que cela implique. Le drive virtuel que vous possédez ainsi a le numéro d'unité C, et l'utilitaire PIP permet de transférer les fichiers entre la disquette et le RAMDISC.
L'intérêt majeur consiste dans le fait que la possession de 62 K de TPA permet d'envisager l'utilisation de logiciels comme WORDSTAR ou DBASE II.

Conclusion

Je ne voudrais pas que cet essai semble trop élogieux. Force est pourtant de reconnaître que les extensions mémoire VORTEX ont à peu près tout pour séduire celui qui veut "obtenir plus" de son CPC, et que les rares lacunes constatées (pour le passage des variables sous Basic en particulier) sont de peu d'importance par rapport aux avantages apportés par leur installation.
Je ne reviendrai pas sur la qualité de la documentation et sur l'apparente solidité de la réalisation. Je rappelerai seulement les points suivants :

Contrairement aux extensions dont j'avais eu connaissance jusqu'à aujourd'hui, ces cartes offrent à l'utilisateur une réelle augmentation de la capacité mémoire sous Basic.
L'augmentation de la TPA sous CP/M permet d'envisager l'utilisation sur les CPC 464 et 664 de logiciels à vocation professionnelle du type WORDSTAR ou DBASE II.
La place mémoire disponible autorise à espérer l'apparition, pour les CPC équipés de ces cartes, de logiciels importants et de qualité et, pourquoi pas, de produits du genre compilateur Basic ou bien un Turbo Pascal laissant plus de place disponible à l'utilisateur que la version actuelle réalisée pour le 6128.

Quant aux prix, je les trouve tout-à-fait corrects par rapport aux facilités supplémentaires accordées aux utilisateurs. A titre indicatif, ils devraient être compris entre 1110 FF pour la SP64 et 1670 FF pour la SP512.
En conclusion un bon produit, d'un prix intéressant, et qui ouvre aux CPC 464 et 664 des horizons nettement plus larges que ceux auxquels ils étaient limités jusqu'alors.

R. P. Spiegel

PS : à la lecture de mon papier, je m'aperçois que j'ai omis de vous préciser un élément important : le passage d'un modèle de carte à un modèle supérieur se fait tout simplement en rajoutant les RAM nécessaires.

```
------------------------------------------------------------
I                    TESTS DE RAPIDITE
I               Extension VORTEX SP 512
------------------------------------------------------------

10 REM ***       TEST DE RAPIDITE 1        ***
20 REM *** Boucle vide de 1 a 10000 ***
30 REM ***       BASIC 1.0 sans BOS        ***
40 DEFINT i
50 a=TIME:FOR i=1 TO 10000:NEXT i:b=TIME
60 c=ROUND((b-a)/300,2)
70 PRINT #8,"TEMPS D'EXECUTION : ";c;" Secondes"

TEMPS D'EXECUTION :  5.61  Secondes

------------------------------------------------------------

---------------- BANK 0 ----------------

10 REM ***       TEST DE RAPIDITE 1        ***
20 REM *** Boucle vide de 1 a 10000 ***
30 REM ***       BASIC 1.0 sous BOS        ***
40 DEFINT i
50 a=TIME:FOR i=1 TO 10000:NEXT i:b=TIME
60 c=ROUND((b-a)/300,2)
70 PRINT #8,"TEMPS D'EXECUTION : ";c;" Secondes"

TEMPS D'EXECUTION :  5.65  Secondes
------------------------------------------------------------

10 REM ***       TEST DE RAPIDITE 2        ***
20 REM ***          Boucle 10000           ***
25 REM ***        GOSUB intercale          ***
26 REM ***          dans boucle            ***
30 REM ***       BASIC 1.0 sans BOS        ***
40 DEFINT i
50 a=TIME:FOR i=1 TO 10000:GOSUB 90:NEXT i:b=TIME
60 c=ROUND((b-a)/300,2)
70 PRINT #8,"TEMPS D'EXECUTION : ";c;" Secondes"
80 END
90 RETURN

TEMPS D'EXECUTION :  11.18  Secondes
------------------------------------------------------------

---------------- BANK 0 ----------------

10 REM ***       TEST DE RAPIDITE 2        ***
20 REM ***          Boucle 10000           ***
25 REM ***        GOSUB intercale          ***
26 REM ***          dans boucle            ***
30 REM ***       BASIC 1.0 sans BOS        ***
40 DEFINT i
50 a=TIME:FOR i=1 TO 10000:GOSUB 90:NEXT i:b=TIME
60 c=ROUND((b-a)/300,2)
70 PRINT #8,"TEMPS D'EXECUTION : ";c;" Secondes"
80 END
90 RETURN

TEMPS D'EXECUTION :  11.27  Secondes
------------------------------------------------------------

---------------- BANK 0 ----------------

10 REM ***    TEST DE RAPIDITE 3      ***
20 REM ***       Boucle 10000         ***
25 REM ***     GOSUB intercale        ***
26 REM ***       dans boucle          ***
27 REM ***       avec appel a         ***
28 REM ***     un autre BANK          ***
30 REM ***    BASIC 1.0 sous BOS      ***
40 DEFINT i
50 a=TIME:FOR i=1 TO 10000:|GOSUB,1, 90:NEXT i:b=TIME
60 c=ROUND((b-a)/300,2)
70 PRINT #8,"TEMPS D'EXECUTION : ";c;" Secondes"
80 END

---------------- BANK 1 ----------------

90 |RETURN

TEMPS D'EXECUTION :  166.2  Secondes
------------------------------------------------------------

---------------- BANK 0 ----------------

10 REM ***    TEST DE RAPIDITE 3      ***
20 REM ***       Boucle 10000         ***
25 REM ***     GOSUB intercale        ***
26 REM ***       dans boucle          ***
27 REM ***       avec appel a         ***
28 REM ***       meme BANK            ***
30 REM ***    BASIC 1.0 sous BOS      ***
40 DEFINT i
50 a=TIME:FOR i=1 TO 10000:|GOSUB,0, 90:NEXT i:b=TIME
60 c=ROUND((b-a)/300,2)
70 PRINT #8,"TEMPS D'EXECUTION : ";c;" Secondes"
80 END
90 |RETURN

TEMPS D'EXECUTION :  58.83  Secondes
------------------------------------------------------------

---------------- BANK 0 ----------------

2 GOTO 10
5 |RETURN
10 REM ***    TEST DE RAPIDITE 3      ***
20 REM ***       Boucle 10000         ***
25 REM ***     GOSUB intercale        ***
26 REM ***       dans boucle          ***
27 REM ***       avec appel a         ***
28 REM ***       meme BANK            ***
30 REM ***    BASIC 1.0 sous BOS      ***
40 DEFINT i
50 a=TIME:FOR i=1 TO 10000:|GOSUB,0, 5:NEXT i:b=TIME
60 c=ROUND((b-a)/300,2)
70 PRINT #8,"TEMPS D'EXECUTION : ";c;" Secondes"
80 END

TEMPS D'EXECUTION :  51.78  Secondes
```

L'INTÉGRÉ

Editeur : Logys
Distributeur : Innelec
Genre : Multi-fonctions
Difficultés : ★
Appréciation : ★ ★ ★

L'Intégré porte bien son nom puisqu'il propose dans un même programme, cinq logiciels : traitement de texte, agenda, carnet d'adresse, gestion domestique, gestion de vidéothèque-discothèque.
Après le lancement du programme, on obtient un menu principal qui permet de sélectionner le logiciel désiré. Scribe est le traitement de texte. Il offre des possibilités communes à tous les traitements de texte : effacement de lignes, de caractères, évolution dans le texte par page ou en totalité, insertion de nouvelles lignes, effacement d'un texte en mémoire, sauvegarde, impression etc. La page de saisie possède un rappel des fonctions disponibles. On peut entrer un texte de 60 lignes de 80 caractères, ce qui est peu car l'on devra sauvegarder régulièrement si le texte est plus long. On note aussi l'absence de caractères accentués.
Carnet d'adresse conserve sur fichier les précieux numéros de téléphone de vos petites amies (ou amis). On entre le nom, l'adresse, les numéros de téléphone personnels et professionnels, et il reste la possibilité d'ajouter sur une ligne de 20 caractères des informations. On peut modifier les adresses, les effacer, visualiser tout ou partie du fichier, éditer des étiquettes ou sortir le répertoire sur listing. Un petit logiciel qui pourra être utile au moment des fêtes pour envoyer ses bons vœux.
L'agenda facilitera la gestion de votre temps. Vous rentrez les rendez-vous ou travaux importants à effectuer à une date précise. Le logiciel permet de saisir le jour, le mois, l'année, l'heure et les minutes, mais aussi la nature du rendez-vous et son objet, le lieu. Deux lignes supplémentaires de 25 caractères compléteront les informations. Il sera possible de modifier ou d'annuler des fiches, de les éditer ou de les consulter. Pour connaître vos rendez-vous, vous indiquerez la période (deux dates) à sélectionner. Et là, miracle de la technologie, vos yeux découvriront à temps que Jacqueline et Sonia vous attendent le même jour, à la même heure et au même endroit. Merci Logys !
Amateurs de disques et de vidéo voici un logiciel fait pour vous : gestion de discothèque-vidéothèque. Suivant l'option choisie, on enregistre des informations concernant le titre du film, sa durée, sa date de sortie, le nom du réalisateur, la musique et la production. Un commentaire est possible sur deux lignes de 30 caractères. Pour les disques, on trouve les rubriques suivantes : nom, support, date, interprète, genre, producteur et commentaires. Comme pour tous les logiciels proposés sur la disquette, on peut lire, modifier, éditer, annuler etc.
Enfin, dernier logiciel : la gestion domestique. Il peut gérer dix comptes différents, divisés en trente postes chacun. Cet "intégré" de Logys est un logiciel assez pratique malgré quelques petits défauts. Il pourra rendre de nombreux services à toute la famille.



GRAPH/STAT

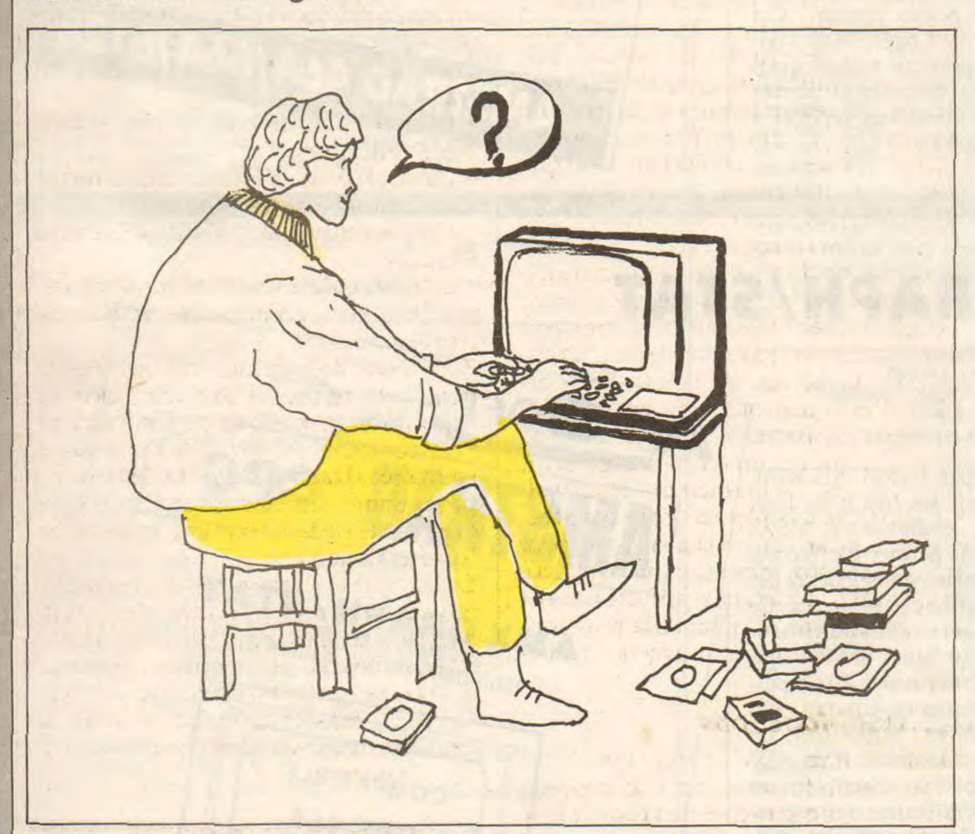
Editeur : AP Soft
Distributeur : AP Soft
Genre : Statistique/Graphique
Difficultés : ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★

Proposé par Pascal Abrivard, connu pour ses très bons logiciels sur ordinateurs MSX, Graph/Stat permet d'effectuer des traitements statistiques et des représentations graphiques. Ce logiciel gère simultanément jusqu'à 640 lignes de données. Ces dernières peuvent être réparties en plusieurs groupes. On peut modifier, supprimer ou insérer des données. Il est également possible d'analyser un groupe, d'effectuer des régressions simples ou multiples. Possible encore de traiter trois types de distributions : normale, binomiale et de Poisson.
Les représentations graphiques proposées par Graph/Stat sont de douze types différents. On réalisera des histogrammes, des diagrammes à lignes brisées, des courbes polaires, des pyramides des âges, etc.
Ce logiciel satisfera aussi bien les besoins d'un étudiant que d'un professionnel. Il est également possible d'utiliser ce programme avec AMX Calc, autre produit d'AP Soft.



Logiciels, un choix difficile

Moins de deux ans après l'apparition sur le marché des ordinateurs Amstrad, près d'un millier de logiciels divers, jeux et utilitaires, sont disponibles pour ces machines. Ceci, en ne tenant compte que des programmes développés pour les CPC et PCW. Car si l'on rajoute ceux tournants sous CP/M 2.2 ou CP/M Plus, on en dénombre plus de quatre mille !
Une grande majorité des logiciels de type "professionnels" traitent du texte ou des données consultables à tout moment. Avez-vous réellement besoin de ces programmes pour travailler ? Savez-vous différencier un Tableur d'un Gestionnaire de fichiers ? Des question auxquelles nous allons apporter une réponse en vous présentant les "grandes familles" de logiciels.



A quoi peut servir un ordinateur si l'on exclut dès le début tout ce qui pourrait être un programme de jeu ? A rien ! C'est une réponse que l'on pourrait donner sans hésitation. Pourtant, même sans logiciel, un ordinateur est capable d'afficher le résultat d'une addition ou d'une division pour peu que l'on donne les éléments nécessaires au calcul.
La possibilité de mémorisation offre les moyens de conserver la manière de traiter une donnée, mais aussi la donnée elle-même. Il est donc facile dans ce cas de créer des programmes pouvant effectuer à tout moment un travail, d'en conserver le résultat et de le restituer au moment choisi. Cette tâche est facilitée dans le temps par les supports magnétiques, cassettes ou disquettes. Il devient alors intéressant d'utiliser, dans le cadre d'un travail régulier et répétitif, un programme adapté au traitement des informations.

Pour commencer ce tour d'horizon sur les logiciels "professionnels", faisons connaissance avec les "traitements de texte".

Le Traitement de Texte

Si nous devions prendre un exemple pour expliquer les avantages de cette catégorie de logiciels, le travail quotidien d'une dactylo ou d'un journaliste ne peut que parfaitement convenir. En effet, ces personnes traitent un volume important de textes tout au long de l'année. Il arrive fréquemment que pendant la frappe, un moment d'inattention ou de précipitation favorise les erreurs. Il faut arrêter le travail pour effectuer la correction voulue, puis continuer. A la fin de la frappe, si vous remarquez qu'un paragraphe n'est pas à sa place, *il faut tout recommencer.* Même problème, si vous désirez modifier des phrases qui vous semblent mal construites.
C'est principalement l'utilité d'un traitement de texte. Il vous évitera ce genre de désagrément par sa souplesse d'utilisation.
Reprenons le cas d'une faute de frappe, vous devrez bien entendu corriger votre erreur... Mais aucune marque de correction ne sera visible sur le document final, puisqu'il n'est imprimé que lorsque la totalité de la saisie est réalisée. *C'est bien là le secret d'un traitement* de texte : il donne la possibilité de modifier à volonté les informations stockées, au cours du traitement, à la fin, ou beaucoup plus tard. De plus, il permet d'obtenir dès la saisie un texte parfaitement aligné à droite, de préciser le type de caractères voulu pour le titre et le texte. Le seul problème que vous pourrez rencontrer sera avec le clavier des CPC. Ils sont de type anglo-saxon, c'est-à-dire disposés en Qwerty, sans lettres accentuées. Pour accéder à ces dernières, il faudra effectuer une petite gymnastique rapidement maîtrisée et souvent peu gênante, sauf si vous tapez avec les dix doigts. Dans ce cas, visez plutôt l'acquisition d'un PCW 8256.
Les logiciels de traitements de texte les plus performants actuellement, peuvent "récupérer" les informations contenues dans un autre logiciel comme par exemple, un gestionnaire de fichiers. On peut ainsi réaliser des envois de document répétitifs à une centaine de clients sans avoir à écrire les adresses, le traitement de texte se chargeant de trouver celles-ci dans le fichier et de lancer l'impression du document avant de passer au suivant. Pour finir sur les traitements de



texte, il faut peut-être rappeler que la qualité d'impression des documents passe par la qualité de l'imprimante. Même si vous possédez le "must" en matière de logiciel, il ne pourra pallier les défauts d'une imprimante bas de gamme.

La feuille de calcul

Un "Tableur" ou "Calc" est une sorte de feuille de calcul possédant un grand nombre de lignes et colonnes. Par exemple, chaque ligne pourra désigner une dépense qui est affectée à un compte (une colonne). Les premiers logiciels de ce type, à usage non professionnel, permettaient de gérer le budget d'une famille. Sur chaque ligne on ouvrait un compte (loyer, téléphone, essence, assurance, argent de poche, etc.) et l'on affectait ces sommes dans la colonne correspondante (voiture, appartement, vacances, enfants, loisirs, etc.).
Au bas de chaque colonne ainsi qu'au bout de chaque ligne, figure un total. Le total général des dépenses se calcule automatiquement par l'addition des totaux par lignes ou colonnes. Ainsi une vérification automatique est possible en comparant les résultats entre eux, puisque le résultat final dans les deux sens doit être identique.
Ainsi, une famille peut connaître les sommes dépensées pour sa voiture, ses loisirs ou sa maison. Pourtant, il est quelquefois plus rapide de vérifier son carnet de chèques et son relevé bancaire. Mais cet exemple peut donner une idée des problèmes rencontrés par les gestionnaires d'une entreprise ou le sprofessions libérales. C'est véritablement pour faciliter leur travail que les tableurs ou calcs existent. Ils peuvent gérer quotidiennement leurs activités et en vérifier les résultats instantanément. Ils offrent souvent plus de cinquante colonnes et 250 lignes d'écritures !...
Actuellement, certains tableurs peuvent, comme les traitements de texte, travailler avec d'autres logiciels qui complètent les applications. On peut ainsi trouver des programmes qui reprennent les données d'un tableur et les transforment en graphiques. On peut alors visualiser, sous forme de "camembert" ou d'"histogramme", ses résultats. Ce qui est particulièrement pratique dans les réunions, où un seul coup d'œil sur le graphique est bien plus explicite que des suites de chiffres fatiguant rapidement l'assemblée... Les imprimantes permettent en général de "sortir" ces graphiques. L'arrivée, encore timide, des imprimantes couleurs donnera encore plus de qualités à ces logiciels.

Les gestionnaires de fichiers

Encore un exemple pour comprendre l'utilité et l'application de ces logiciels. Monsieur Dupont est passionné par le cinéma. Il possède des boîtes de fiches conservant des renseignements sur les productions cinématographiques par pays. Sur chaque fiche, outre le nom du pays producteur, on trouve celui du réalisateur, du directeur de la photo, du compositeur, des principaux interprètes, etc. Ces fichiers prennent de plus en plus de place, d'autant que Dupont collectionne aussi les affiches et les revues spécialisées. A chaque fois qu'il veut consulter une fiche, il doit connaître le pays d'origine. Puis, il recherche le titre désiré. Mais par moment, Dupont ne se souvient plus du pays ou du titre du film. Il doit alors rechercher parmi toutes les fiches. S'il a de la chance, une dizaine de minutes suffisent, sinon il passe quelques heures en recherche.
Possesseur d'un micro-ordinateur pour la comptabilité de son entreprise, il décide d'acquérir un gestionnaire de fichiers. Il passe plusieurs semaines à enregistrer des fiches. Mais après tous ces efforts, le résultat est parfait. S'il veut connaître la filmographie d'un réalisateur, il rentre le nom et ne spécifie pas un titre. L'écran affiche le nom des films attribués à ce réalisateur ainsi que l'année du tournage. Pareil pour les musiciens, les acteurs, les directeurs de la photo, les trucqueurs etc. S'il oublie le nom d'un film, il ne faut que quelques minutes pour consulter un fichier.
Les gestionnaires de fichiers ou de bases de données permettent ce type d'applications. Ils gèrent des volumes importants d'informations, peuvent les trier en ordre croissant ou décroissant, ne travailler que sur un seul renseignement ou plusieurs. Ils permettent de consulter une fiche complète ou partiellement.
Comme pour les précédents, on peut trouver des programmes se mariant avec ces logiciels, étendant significativement les applications. L'alliance la plus courante reste l'utilisation avec un traitement de texte.

Les multi-fonctions

On les nomme "Multi-fonctions" ou "Intégrés". En entendant la seconde définition, on est tenté de croire que le programme est résident dans la machine, et que l'on ne l'efface pas à la mise hors tension.
Un intégré digne de ce nom, doit posséder les trois types de logiciels que nous avons décrits, ainsi que des petits utilitaires comme une calculette, un agenda,etc. Dans la majorité des cas, les programmes proposés sont moins performants que des produits-types. Ils restent néanmoins utiles pour des applications modestes. Ils doivent également posséder une souplesse d'exploitation encore plus grande que les autres.
Si vous travaillez sur le traitement de texte, vous devrez pouvoir interrompre votre travail pour, par exemple, calculer une somme ou vérifier si ce n'est pas à 14H que vous avez rendez-vous avec le dentiste, ou encore chercher un numéro de téléphone pour renseigner une personne. Le retour dans le traitement de texte devra se faire instantanément, sans perte des lignes saisies. Il faut généralement des capacités mémoires importantes pour faire tourner ces programmes. Pour l'instant, ils sont réservés aux heureux possesseurs de 6128 et 8256.
Ces programmes sont moins coûteux que l'achat séparé d'un tableur, d'un traitement de texte d'un gestionnaire de fichiers et de différents utilitaires.

L'heure du choix

Il faudra observer les quelques conseils suivants avant d'acheter un programme :
- Demander au vendeur de vous faire une démonstration.
- Vérifier que la documentation est en français.
- Essayer le logiciel pour vérifier la facilité d'utilisation.
- Pourrez-vous effectuer un échange dans le mois suivant l'achat ?
- Comparer les produits de différents éditeurs.
- Si il y a détérioration du support, combien vous coûtera une version de remplacement ?

Mais avant de partir faire la tournée des points de ventes, il faut connaître la capacité de sa machine, le prix que l'on veut consacrer au logiciel, l'utilisation souhaitée. Dans la majorité des cas, les programmes sur cassette sont pratiquement inutilisables pour une application "professionnelle".
Enfin, si les programmes de comptabilité ne sont pas mentionnés, c'est qu'ils sont en général pratiquement identiques, avec des performances voisines, au moins pour les versions les plus récentes. Maintenant c'est à vous de choisir suivant vos besoins et, surtout, votre bourse !...

Quelques références pour CPC et PCW :

Traitement de textes : Protext (Vortex), Textomat (Micro Applications), Tassword, Amsword, Semword (Tasman, Amsoft, Semaphore), Mini Wordstar (Micropro).
Gestion de fichiers, Base de données : Datamat (Micro Applications), DBase II (Ashton Tate).
Tableur : Multiplan (Microsoft).
Comptabilité : Crystal (Espace Informatique), Comptabilité (Logycis).

DBASE II :

la première gestion de bases de données domptée par les 6128 et 8256.

Le 6128 et le PCW, plus professionnels, se devaient de supporter le logiciel-vedette de ces dernières années, premier au hit-parade des gestionnaires de fichiers : DBASE II, dont la première version fut écrite en 1982 par ASHTON-TATE.

DBase II est commercialisé sous le titre de "Système de Gestion de Base de Données Relationnelle (SGBD)", expression complexe que nous allons clarifier. Comme vous le savez certainement, l'informatique a pour objet essentiel le traitement de l'information !... Ces dernières sont contenues dans ce que les informaticiens appellent des fichiers ; ceux-ci peuvent avoir une taille considérable, souvent plusieurs millions de mots, aussi est-il nécessaire de recourir à un classement précis pour pouvoir y accéder rapidement.

Jusqu'à l'apparition de DBase II, ce classement des informations demandait un lourd travail de programmation pour chaque application informatique. Bien entendu, en cas de modification de la structure des données, seul l'auteur du programme pouvait intervenir efficacement, ce qui n'était pas sans poser des problèmes aux responsables chargés de la maintenance.

Ainsi naquit l'idée de créer un logiciel qui permettrait le classement et la manipulation d'informations par une personne ne connaissant pas les langages de programmation, et dans lequel les données seraient indépendantes des programmes les utilisant.

L'ensemble ordonné des informations s'appelle aussi **base de données**. Nous retrouvons à l'intérieur d'une base de données un découpage identique à celui des fichiers créés en Basic ou en Cobol... La base de données est constituée d'enregistrements, chaque enregistrement se divisant en un même nombre de zones. Par exemple, le fichier des clients d'une société commerciale pourra avoir l'aspect suivant :

ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4
nom client	adresse	code postal	téléphone
DUPONT	5, rue Michel	75015	44.25.44.25
MASSON	23, rue Frot	75011	43.56.15.22
HERMANN	....	....	....

La ligne MASSON tout entière constitue un enregistrement, 75011 étant le contenu de la zone 3.

Nous voyons qu'en pratique la base de données a l'apparence d'un tableau, dont les caractéristiques principales sont les suivantes :

Nombre maximum d'enregistrements : 60 000.

Nombre maximum de zones : 32.

Nombre de caractères par zone : 254.

Il apparaît que les limitations proviennent des supports de masse, disque ou disquette, mais que les tailles disponibles doivent suffire à la plupart des applications courantes. Les informations contenues dans une zone sont de trois types possibles : Caractère (C) - Numérique (N) - Logique (L).

Ainsi que nous le verrons plus loin, nous pourrons accéder de manière très simple à chacune des zones. Ceci est une conséquence de la nature relationnelle de la base de données, et les informaticiens travaillant avec des bases de données de nature hiérarchiques, seront séduits par la souplesse de travail et la facilité de l'analyse des solutions informatiques. En particulier, la création ou bien la modification sans perte d'informations, d'une base de données ne prendra que quelques minutes au plus.

Sous DBase II : un langage

Bien entendu, la base de données relationnelle est livrée avec un langage d'interrogation, proche du SOL (Simple Query Language) développé par IBM, qui offre la possibilité à un utilisateur de créer sa base, de la remplir d'informations et de la modifier à volonté etc. ceci sans savoir programmer, en apprenant seulement une vingtaine de mots que nous appellerons "commandes".

Mais le grand succès de DBase II depuis son apparition est assuré par le langage de programmation qui est mis à disposition de l'utilisateur. Proche du langage Basic, il permet de développer ses propres applications, des plus petites au plus complexes,en incorporant au sein des programmes les commandes du SQL nécessaires. Grâce à la puissance de ces dernières, la simplification des programmes est considérable (tous les programmeurs ayant utilisé le Basic peuvent en attester), et outre le gain de temps à la réalisation qui lui est offert, l'analyste a la faculté de concentrer tous ses efforts sur les algorithmes ; il est déchargé des problèmes de gestion de fichier, si pénibles avec les langages classiques et l'utilisation des commandes est autorisée pour la mise au point des programmes... de quoi rêver !!

Les programmes, constitués de lignes de commandes, peuvent être écrits avec l'éditeur de texte fourni avec le logiciel. Simple d'utilisation, il offre l'avantage d'être incorporé à DBase II ; il est donc possible de tester et de modifier rapidement les instructions sans devoir revenir au système d'exploitation.

Tous les problèmes de saisie (masques d'écran, gestion de curseur) sont résolus, toujours grâce à l'utilisation de programmes intégrant des commandes ; il existe même des formats de rapports préétablis qui permettent l'édition de listings résultats sur imprimantes, exécutés en une ligne de programme...

Pour les amateurs de programmation, il faut signaler la possibilité d'utiliser ses propres macro-instructions, ce qui présente un avantage considérable pour réduire encore la taille des programmes.



Indexer sa base de données

Comme je le précisais ci-dessus, l'accès aux informations d'une zone d'un enregistrement est l'affaire d'une seule commande (LOCATE), mais le délai pourrait paraître parfois un peu long (quelques dizaines de secondes pour un fichier de 10 000 enregistrements). Aussi DBase II offre la possibilité d'indexer la base de données. L'indexation peut se faire sur une zone, ou bien sur une fonction de plusieurs zones (somme ou multiplication) ou bien même sur une sous-zone en utilisant les fonctions d'extraction de chaînes de caractères (identiques à celles du Basic). La recherche sur un gros fichier quelque soit sa taille ne prendra guère plus d'une seconde. Le nombre de fichiers index attachés à une base de données est limité à huit.

Ce que nous venons de voir est simple. Mais que dire devant la puissance de DBase II qui peut utiliser deux bases de données simultanément, mettre à jour l'une avec les informations de l'autre (en une commande de trois ou quatre mots !!) ou bien même créer une troisième base de données qui sera la somme des deux premières...

Ainsi, nous venons de découvrir le "Système de Gestion de Base de Données Relationnelle" le plus complet qui existe sur micro-ordinateur. Adapté aux travaux simples, permettant des réalisations complexes, il est le complément indispensable du traitement de texte et du tableur, et son existence enrichit incontestablement le concept de poste de travail individuel créé par l'apparition de la micro-informatique.

A ce sujet, notons qu'il est possible de récupérer toutes les informations que l'on désire à partir de fichiers ASCII transmis par de gros ordinateurs, dans le but de les traiter dans son "coin".

Découvrir ce logiciel vous ouvrira des horizons nouveaux que vous ne soupçonnez même pas. Alors n'hésitez pas, et suivez l'initiation à DBase II.



Initiation à DBase II

Vous venez d'acheter DBase II, et vous brûlez d'impatience de l'utiliser. Cependant, une légère inquiétude vous saisit : ne serait-ce pas plus compliqué que prévu ? Alors, soyez rassuré, et suivez le guide, tranquillement.
Après avoir branché votre micro-ordinateur Amstrad sur le secteur, vous vous assurez que le système d'exploitation (MS-DOS bien sûr) a été chargé.
Introduisez alors la disquette DBase II dans le lecteur et frappez simplement DBase. Un point "." apparaît sur la gauche de l'écran. La puissance et la simplicité de DBase II sont à votre disposition.
Nous nous intéressons, pour illustrer cette initiation, à une gestion de stock que doit réaliser un grossiste qui vend un millier de produits environ à des commerçants. Vous allez créer votre première base de données que nous appelerons PRODUIT (le nom doit avoir une longueur maximum de huit caractères).
Tapez : .CREATE PRODUIT.
(Remarque : toutes les commandes doivent être suivies de la frappe de la touche RETURN).
DBase II vous demande de donner un nom (dix caractères maximum) à chacune des zones (aussi appelées "Champs") qui constitueront l'enregistrement type du fichier ; vous devez préciser aussi la nature de la zone (caractère, numérique, logique) et sa taille (nombre de caractères, y compris le point décimal et le signe pour les zones numériques).
Voici le résultat dans le cas de notre exemple :

Code du produit	C:PROD	, C , 5
Nom du produit	N.PROD	, C , 15
Code du fournisseur	C.FOUR	, C , 5
Nom du fournisseur	N:FOUR	, C , 15
Quantité achetée depuis le 01	Q.TOT	, N , 10 , 2
Date dernière commande	DATE	, C , 8
Quantité de la dernière commande	Q:PROD	, N , 8 , 2
Unité	UNITE	, C , 5
Quantité vendue depuis le 01	Q:VENDU.	, N , 10 , 2
Montant de la vente	MONTANT	, N , 10 , 2

La création des codes pour les produits et pour les fournisseurs est une habitude des informaticiens (exemple le numéro de Sécurité Sociale). Les erreurs de saisie sont trop fréquentes et leur recherche trop compliquée quand une zone contient un nom.
Nous notons que dans l'expression du format des zones numériques deux nombres sont nécessaires : le premier compte le nombre de "signes", le second le nombre de décimales. Quand vous avez terminé, vous tapez sur la touche RETURN au début du champ suivant et vous répondez "N" quand DBase II vous propose de commencer immédiatement la saisie.
De retour sous DBase (un point apparaît de nouveau à gauche de l'écran), vous désirez utiliser la base que vous venez de créer et dont la structure est déjà sauvegardée sur la disquette. Tapez : . USE PRODUIT

Vous désirez compléter la base de données vide avec des informations. Une commande vous le permet : .APPEND. Vous voyez apparaître ainsi les noms de champs à l'écran et il vous suffit d'y écrire les données en regard. A chaque enregistrement, un nouvel écran apparaît ; quand vous désirez cesser, tapez RETURN sur le premier champ vide d'un nouvel enregistrement.
Les informations que vous avez écrites sont automatiquement enregistrées sur la mémoire de masse sans que vous ayez à intervenir. Comme prévu, vous voulez maintenant obtenir la liste des données que vous avez saisies. Une commande vous suffira : .LIST. Tous les enregistrements que vous avez créés défilent sous vos yeux sur l'écran, en respectant l'ordre de création. Si vous ne désirez afficher que les noms et codes des produits par exemple, la commande deviendra : .LIST C:PROD, N:PROD.
Encore plus fort : vous désirez connaître les produits que vous achetez à votre fournisseur MASSON :
.LIST FOR N:FOUR = "MASSON".
Bien entendu, tout ce que vous voyez s'afficher sur l'écran peut aussi bien être imprimé sur papier ; il suffit d'exécuter au préalable la commande : .SET PRINT ON.
Naturellement, votre exigence ou votre curiosité demandent aussi le classement des informations selon les noms des produits. Tapez :
.INDEX ON N:PROD TO PRODUIT.
Vous venez de créer votre premier fichier index, PRODUIT. Sachez que la base de données et le fichier index se distingueront par l'extension que leur attribue automatiquement DBase II :
PRODUIT.DBF Base de données (Data Base File).
PRODUIT.NDX Fichier Index.
Après avoir effectué l'indexation, vous demandez à DBase d'utiliser la base de données avec son index :
.USE PRODUIT INDEX PRODUIT
.LIST N:PROD, N:FOUR
La liste des produits apparaîtra classée selon l'ordre alphabétique des noms de produit.
La recherche d'un produit par son nom s'écrira : .FIND "HUILE" par exemple. Si "HUILE" n'existe pas, le message suivant s'affichera : ***ENREGISTREMENT NON TROUVE***
Bien sûr les recherches ne nécessitent pas obligatoirement une indexation préalable. Ainsi pour chercher un produit vendu par MASSON il suffira d'exécuter :
.LOCATE FOR N:FOUR = "MASSON". En tapant .CONTINUE,DBase cherchera le produit suivant vendu par "MASSON", et ainsi de suite jusqu'à la fin de la base de données.
L'utilisation de FIND ou LOCATE vous a promené à l'intérieur de la base, mais les renseignements que vous cherchiez ne sont pas apparus. Vous avez "pointé" sur l'enregistrement que vous cherchiez. Le "Pointeur" d'enregistrement se déplace entre le premier et le dernier enregistrement à votre guise.
Quand vous exécutez la commande : .DISP (Display) vous voyez apparaître les informations de l'enregistrement sur lequel se trouvait le pointeur. Si vous désirez avancer ou reculer de "N" enregistrements, rien de plus simple ; tapez : SKIP N pour avancer. SKIP -N pour reculer.
Quand vous listiez les enregistrements, vous avez remarqué qu'un nombre à cinq chiffres apparaissait à gauche de vos informations. Il s'agit du numéro d'enregistrement, qui respecte l'ordre dans lequel vous avez saisi vos données. Ce nombre va vous permettre de modifier vos saisies en toute quiétude.
Après avoir tapé .EDIT 7, vous voyez apparaître seul sur l'écran l'enregistrement n° 7 et vous pouvez changer le contenu des champs à volonté.
Enfin, si la suppression d'un enregistrement inutile est votre plus grand désir, pointez dessus à l'aide de LOCATE ou FIND ou SKIP et tapez : .DELETE .PACK.
Quelques secondes plus tard l'intrus a disparu complètement.
Si vous aviez voulu l'éliminer provisoirement, vous vous seriez contenté de DELETE après avoir adressé la commande .SET DELETE ON. Il serait masqué "logiquement", mais physiquement présent. En pointant à nouveau dessus, RECALL vous le restituera définitivement.
Epris de propreté, vous désirez avoir un listing bien mis en page, avec les titres de votre choix, des totaux et des sous-totaux, des colonnes bien tracées, la date sur chaque page etc. Frappez simplement : .REPORT FORM TABLEAU TO PRINT. Une suite de questions vous sera proposée et tous vos désirs seront comblés en toute simplicité.

Nous venons de découvrir ici les principales commandes de DBase II qui doivent déjà vous suffire pour utiliser les capacités de la base de données. Nous verrons dans la suite de l'initiation les méthodes de programmation.

François Lecante

LE MEMORY MAP DU PCW 8256

Parmi les nombreux points d'intérêts des programmeurs (qu'ils soient hobby-istes ou professionnels), il en est un de toute première importance : la cartographie mémoire de leur machine.
En effet, celle-ci permet d'obtenir des informations non négligeables sur la structure du système. Elles deviennent quasiment indispensables dès que l'on désire programmer en Assembleur ne serait-ce que pour afficher quelque chose à l'écran. En effet, comment afficher un caractère ou un point si l'on ne sait même pas où envoyer les informations relatives à cette opération ?

Obtenir le Memory Map d'un micro-ordinateur est à, l'heure actuelle, une opération relativement aisée pour la majeure partie des machines vieilles de plus de six mois car au bout de cette période, soit le constructeur ne se laisse plus trop tirer l'oreille et publie un firmware (dans le cas d'AMSTRAD), soit les catalogues des principaux éditeurs regorgent de livres d'une qualité allant du très bon au franchement médiocre, traitant largement du sujet.
Avant cette période, le parcours du combattant commence. Il faut effectuer des recherches dans la mémoire petit à petit (ce qui est presque simple pour une machine sans commutation de banques mémoire et quasiment impossible sur un micro du type du PCW 8256), soit désassembler le système d'exploitation, ce qui n'est pas, reconnaissons-le, à la portée de tout le monde !!!.
Voilà pourquoi, chez AMSTRAD Magazine et dans l'espoir que certains d'entre vous arrêtent de s'arracher les cheveux nous publions une première approche des spécifications mémoire du PCW 8256.
Notons toutefois que cet aricle n'a pas pour vocation de permettre à tout un chacun de lancer des investigations dans le système d'exploitation. Les données publiées ici sont insuffisantes pour exploiter les routines système, elles permettront uniquement à certains de mieux connaître leur machine.
Tout d'abord revenons au problème du bank switching. Cette méthode employée fréquemment sur les machines AMSTRAD permet aux processeurs tels que le Z80 d'adresser plus que les 65535 octets pour lesquels ils ont été initialement prévus et d'accroître, en théorie sans limite, les capacités mémoires des machines, grâce à des blocs mémoires dont le volume est compris entre 0 et 64k-octets. En pratique, si un programme nécessite plus de 64k de mémoire, le surplus sera placé dans une autre page de RAM et une commutation de page sera effectuée chaque fois que l'on désirera accéder à la banque mémoire contenant le morceau de programme à utiliser. Il est également possible d'utiliser cette mémoire supplémentaire sous forme de disque virtuel mais nous reviendrons plus loin sur ce sujet. Dans le cas du PCW la capacité physique de mémoire possible est de 1 méga octets.

Les blocs mémoire du PCW

Les blocs mémoire du PCW sont divisés en quatre parties : la première partie est constituée par une page de 64k contenant le bios (c'est-à-dire le programme du système d'exploitation de la machine permettant de travailler en CP/M+) ainsi que la mémoire écran.
La seconde par une autre page de 64k dans laquelle sont contenus les JUMPBLOCKS (on appelle JUMBLOCKS, les points d'accès au BDOS. C'est par ces vecteurs que l'on accède aux fonctions principales du système d'exploitation) et le TPA (zone maximale dans laquelle peut travailler un programme : 61k pour le PCW, 32k pour les CPC 464 et CPC 664 sous CPM 2.2).
Enfin la troisième page d'environ 32 k qui contient une partie du bios et des buffers (zones temporaires de stockage pour des données, par exemple à destination du lecteur de disquettes).
La quatrième page est de longueur variable (112k octets en version de base) et contient le disque virtuel plus communément appelé disque "m". Le disque virtuel est comme son nom l'indique une partie de la mémoire d'une machine exploitée comme une disquette, permettant ainsi un stockage de données d'accès très rapide mais volatile (les données sont perdues dès la mise hors tension de la machine). Cette partie est très utile par exemple dans le cas d'un programme, pour stocker des modules, sans avoir à subir les pertes de temps occasionnées par les accès au lecteur de disquettes.
Après avoir examiné la mémoire, étudions tout ceci plus en détail.
Le secteur le plus intéressant du système est contenu en page 1 puisque, rappellons-le, c'est ici que sont stockés le bios et le bdos (partie du bios concernant les lecteurs de disques), ainsi que la mémoire écran :
0000 A 3FFF contient le bloc principal du bios CP/M.
4000 A 7FFF contient la mémoire écran structurée en bit map c'est-à-dire au point par point (les caractères sont stockés sous leur forme graphique et non par leur code ASCII).
B800 sur une longueur de 2040 octets contient les matrices des caractères 0 à 255 sous forme de grilles de 8 par 8 pixels.
B600 contient toutes les routines relatives aux défilements d'écrans.
Enfin, sur notre schéma, les blocs numérotés 9 à 15 représentent le disque virtuel (disque "m").
Toutes les pages mémoires ainsi que les routines systèmes relaives à la gestion de l'écran sont situées dans les blocs 7 2 1 et 0.
Notons que ces adresses correspondent aux modules du programme en général mais ne doivent pas, dans un soucis de respect avec le standard CP/M+, être appelées directement : toutes les routines doivent être appelées au travers des JUMPBLOCKS.

Les packs de jumblocks

Les JUMPBLOCKS sont regroupés en packs, c'est-à-dire en série de points d'appels dont les adresses se suivent. Ces packs sont à notre connaissance au nombre de cinq intitulés comme suit :
- Disc driver (gestionnaire de disques) : adresse 80 à 83.
- SIO driver (gestionnaire de l'interface série paralèlle CPS8256) : adresse B6 à BC.
- terminal émulator (gestion de l'écran) : adresse BF à D1.
- keyboard manager (toute la gestion du clavier test de touches etc.) : adresse D4 à EO.
- misc (permet de saisir toutes les informations relatives aux système : numéro de version CP/M, configuration de la machine, etc.) : adresse E3 à E9.

Espérons que ces quelques lignes qui n'ont pas pour vocation de vous dévoiler toutes les subtilités du PCW 8256 auront néanmoins satisfait votre curiosité, et suscité chez certains l'envie d'aller plus loin avec leur machine.

E. Charton



CALL AMSTRAD

Fiche N° 15

La RAM système du lecteur de disquettes des CPC :
Nous allons détailler ici les différentes adresses à "poker" en relation avec les différents vecteurs du disque cités dans une fiche précédente. Il est possible de placer des valeurs dans ces cases mémoires, celles-ci seront ensuite exploitées par les routines concernées. Néanmoins méfiez-vous lors de leur utilisation, ceux-ci pouvant occasionner des résultats pour le moins étranges sur les routines de gestion du lecteur de disque :

BE44 ET BE45 :
Délais d'attente après la mise en route du lecteur.

BE46 ET BE47 :
Temps durant lequel le moteur du lecteur de disquettes tournera après la fin d'exécution d'une routine.

BE48 :
Contient la durée d'une boucle d'attente entre les formattages de pistes.

BE53 :
Référence du lecteur.

BE54 :
Numéro de piste.

BE59 :
Quantité d'enregistrements par piste de la disquette.

BE5E :
Drapeau indiquant si l'on est dans un mode d'écriture ou de lecture de secteur.

BE5F :
Drapeau indiquant un état d'arrêt ou de marche pour le moteur du lecteur.

BE66 :
Contient le nombre d'essais de lecture sur le disque lors d'une phase de saisie de données sur le lecteur.

BE78 :
Drapeau contenant le numéro du message d'erreur généré par le lecteur de disquettes (dans le cas d'un échec sur une des fonctions du disque se référer aux différents messages d'erreurs possibles).

Vous pouvez essayer de saisir les différentes valeurs contenues dans ces adresses lors d'une opération sur le disque afin de les étudier ou bien poker des valeurs mais attention aux surprises !! Il est fortement conseillé d'employer un disque d'essais.

Fiche N° 16

Provoquer un Reset.
Il y a différentes manières de provoquer un Reset sur les CPC que l'on soit sous Basic, en assembleur ou dans un jeu.
Dans un jeu vous connaissez tous le fameux CTRL + SHIFT + ESCAPE (bien que certains programmeurs prennent un malin plaisir à annuler cette fonction obligeant ainsi l'utilisateur à débrancher sa machine à chaque fois !).
Sous Basic l'instruction CALL 0 provoque également un Reset général. Sous assembleur plusieurs méthodes s'offrent à vous : le RESTART 0, c'est-à-dire l'instruction RST 0 réinitialise la machine ainsi que les instructions JP 0 et CALL 0.

Fiche N° 17

Les Restarts. Chaque machine à base du microprocesseur Z80 possède des instructions intitulées RESTART. Ceux-ci numérotés de 1 à 8 dans la RAM basse ont tous des fonctions propres définies par le programmeur.

RST 0 : provoque comme nous venons de le voir, un reset complet de la machine.

RST 1 : adresse 0008.
Permet de commuter les pages mémoire afin d'appeller une routine du système d'exploitation.

RST 2 : appelle le vecteur &ba16 et effectue un saut dans une des 255 ROMS d'extension. Pour cela, on place après le RST 2 l'adresse de la routine en soustrayant la valeur C000 les deux bits supérieurs servant à commuter une ROM parmi 4.

RST 3 : appelle une routine située en n'importe quel endroit de la ROM ou de la RAM.

RST 4 : permet de lire en n'impore quel endroit d'un programme (ROM ou RAM) le contenu d'une case mémoire RAM.

RST 5 : saute dans la routine du système d'exploitation dont l'adresse est située après l'instruction restart.

RST 6 : non utilisé par AMSDOS.

RST 7 : effectue un saut à l'adresse bd39 dès l'apparition d'une interruption.

Voici en ces quelques lignes les Restarts du Z80 de l'Amstrad expliqués. Nous espérons que cette description aidera certains d'entre vous à mieux comprendre le fonctionnement de ces instructions puissantes mais quelques peu obscures.

nouveau à toulouse - boutique de logiciels -

800 titres

IMPORTATIONS NOUVEAUTES

LOGICIELS LIBRAIRIE ACCESSOIRES

DEMONSTRATION PERMANENTE

PIXISOFT
MICRO-INFORMATIQUE
1, rue de Metz - 31000 TOULOUSE - Tél. 61.23.48.02

BON DE COMMANDE à envoyer à : PIXISOFT, 1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE

NOM ____

ADRESSE ____

Titres	Prix

frais de port ____ 20 F
TOTAL à PAYER ____ F

Ci-joint, mon règlement d'un montant de : ____ F

AMS 8

AMSTRAD

RED ARROWS (D)	180 F	SORCERY	109 F
RED ARROWS	130 F	MATCH DAY	109 F
EDEN BLUES	150 F	HI RISE	130 F
THE WAY OF THE EXPLODING FIST	120 F	RAID !!!	120 F
SKY FOX	149 F	RAID !!! (D)	160 F
GYROSCOPE	135 F	FIGHTING WARRIOR	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	120 F	THE ROCKY HORROR SHOW	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER (D)	170 F	BONTY BOB STRIKES BACK	140 F
METRO 2018	190 F	WARRIOR + (D)	190 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	149 F	DEVILS CROWN	130 F
3 D GRAND PRIX	120 F	CAULDRON	110 F
3 D GRAND PRIX (D)	160 F	INFERNAL RUNNER	150 F
ALIEN 8	130 F	BOULDER DASH	135 F
KNIGHT LORE	130 F	JUMP JET	123 F
YIE AR KUNG FU	109 F	JUMP JET (D)	160 F
NIGHT SHADE	140 F	CAULDRON (D)	170 F
DOPPLEGANGER	109 F	DEVILS CROWN (D)	169 F
GREMLINS	130 F	CYRUS II CHESS	120 F
SOUTHERN BELLE	125 F	CYRUS II CHESS (D)	160 F
THEATRE EUROPE	150 F	SORCERY + (D)	175 F
5e AXE	180 F	5e AXE (D)	200 F

09 PAMIERS

ARISERV
**** INFORMATIQUE
Revendeur Conseil AMSTRAD
ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE
Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
informatique
LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES
Appareils en démonstration
49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44

13 SALON

VOGUE
Disques K7
Jeux Electroniques
Logiciels toutes marques

AMSTRAD 464 664 128 disponibles
MICRO-ORDINATEURS
46, Rue de l'Horloge, 46
13300 SALON Tél. 90.56.55.32

14 CAEN

Loisir INFORMATIQUE
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : (31) 85.18.77

25 BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.
464 6128 CPC

8256 PCW
TOUT POUR AMSTRAD
3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51
CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat. 25000 BESANÇON
81.52.42.52

27 EVREUX

ESPACE TEMPS LIBRE
CHIC ! des PRIX CHOC
Housses pour AMSTRAD 129 F
Bureaux pour AMSTRAD .490 F
Initiation sur AMSTRAD
DEMANDEZ notre CATALOGUE V.P.C.
2 bis, rue du Docteur GUINDEY
27000 EVREUX - Tél. : 32.38.49.52

33 BORDEAUX


SON VIDEO 2000
MICRO AQUITAINE
AMSTRAD ORIC
THOMSON
commodore
31, cours de L'Yser
33800 BORDEAUX
☎ 56 92 91 78

33 BORDEAUX

OÙ TROUVER TOUS LES MINI ET MICRO-ORDINATEURS A PRIX PLANCHER + LA COMPETENCE CHEZ :
PHILIPPE ELECTRONIQUE
11, rue de Lalande
33000 BORDEAUX
Tél. : 56.31.45.82/56.91.04.64

37 CHAMBRAY-LES-TOURS

LIM
ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD
Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : 47.27.29.00

38 VOIRON

MDI

ORDINATEURS, LOGICIELS DOMESTIQUES ET PROFESSIONNELS

Renseignez-vous sur place ou par téléphone

22, Grande Rue
38500 VOIRON
Tél. : 76 65 98 49

42 SAINT-ETIENNE

FRANCE® DISQUETTE

Revendeur agréé AMSTRAD FRANCE

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Cartes et Lecteurs compatibles APPLE®
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

44 NANTES

Micronaute

LE SPECIALISTE AMSTRAD A NANTES
464-6128-8256
périphériques
+ de 100 logiciels
disquettes, cassettes
semi-pro ou particuliers

9, rue Urvoy de St. Bedan
44000 NANTES
Tél. 40.69.03.58

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

M.E.R.C.I.

Vingt ans d'expérience en Informatique
Son assistance logiciels
Ses compétences techniques
S.A.V.
Ne soyez pas consommateurs Devenez client M.E.R.C.I.

23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. : **38 43.11.83**

45 ORLÉANS

A.G.B

CONCEPTEUR - FABRICANT
EDITEUR
Logiciels et matériels
○○○
CHOIX - PRIX - CONSEILS
○○○

à 50 m de la place du Martroi
11, rue d'Illiers
45000 Orléans. Tél. 38.62.77.95

50 VILLEDIEU

APELEC

Systèmes
ORDINATEURS. PERIPHERIQUES
LIBRAIRIE.
LOGICIELS
EDUCATION NATIONALE

37, rue Gambetta
50800 VILLEDIEU
Tél. 33.51.30.76
TELEX : APEL SY 170 016

51 REIMS

LA PUCE A L'OREILLE

Programmes de jeux
et de gestion familiale

Vente de logiciels et périphériques
Catalogue de plus de 300 logiciels AMSTRAD contre 10 F, remboursé à la 1ère commande supérieure à 150 F
Nos prix : Mandragore, 200 F. Rally II 150 F, Hirise 90 F, They sold Million 100 F

57, rue du Mont d'Arène · 51100 Reims

51 REIMS

LOGIMICRO
de LERTHIER

Revendeur Qualifié Conseil AMSTRAD

Contrat de formation et de maintenance sur PCW 8256
+ de 400 titres logiciels et livres

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. 26.47.44.14

60 CHANTILLY

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61 | VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 | LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié conseil AMSTRAD
Point pilote nouveautés, softs et périphériques
A partir du 1er septembre
96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

64 | PAU



Revendeur agréé AMSTRAD France

POINT CLUB AMSTRAD

11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

65 | TARBES

MICRO PYRENEES
S.A.V. AMSTRAD
ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
Liste sur demande

Aquitaine, Midi, Pyrénées
41 rue du 4-Septembre
65000 TARBES
Tél. : **62.93.70.71**

69 | LYON

FRANCE® DISQUETTE
Revendeur agréé AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD
APPLE® compatibles
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

70 | LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France
ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE
15 allées Maroselli
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84.40.20.04**

71 | CHÂLON S/SAÔNE

MICROS & ROBOTS

SPECIALISTE AMSTRAD

Pour tout achat d'une unité centrale, d'un drive ou imprimante :
1 Logiciel COBRA SOFT GRATUIT !
sur présentation du magazine

Vente par correspondance - Crédit

15, Rue Fructidor
71100 CHALON S/SAÔNE
Tél. 85.93.34.82 et 41.36.16

72 | CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
Distributeur AMSTRAD

Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie

71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : **43 44.04.64**

74 | ANNEMASSE

S.I.S
SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE

18, rue Léandre-Vaillat
74100 ANNEMASSE

RECHERCHONS DETAILLANTS

Tél. 50 92 85 80+

Guide des Spécialistes AMSTRAD ...

75 | PARIS



ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
ACCESSOIRES
LOGICIELS

MICRO PROGRAMME 5
82/84, Bd des Batignolles
75017 PARIS - M° VILLIERS

76 | ROUEN

Loisir INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

76 | LE HAVRE

Loisir INFORMATIQUE
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35 43.51.54

77 | ROISSY-EN-BRIE

ITM 77
LE SERVICE EN PLUS

Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie

CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL: 60.28.61.60

82 | MONTAUBAN

MICRO-ORDINATEUR 82

ORDINATEURS CPC 464
6128 - PCW 8256

Formation sur AMSTRAD
Nombreux logiciels et périphériques

39, rue de la Comédie
(près du Théâtre)
82000 MONTAUBAN
Tél. : 63 66.27.22

89 | JOIGNY

S.D.I.

ORDINATEURS, LOGICIELS
PERIPHERIQUES
AMSTRADESK

LISTE SUR DEMANDE

25, route de Montargis
89300 JOIGNY. Tél. 86.62.06.02

94 | MAISONS-ALFORT

VAL DE MARNE
COMPUTER
revendeur qualifié
AMSTRAD

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES

62 bis av. G.-Clémenceau
94700 Maisons-Alfort
Tél. : **378.00.72**

94 | CHENNEVIERES-SUR-MARNE

IVELEC Center

REVENDEUR QUALIFIE AMSTRAD

PERIPHERIQUES
ORDINATEURS
LOGICIELS
LIVRES

SERVICE-APRES-VENTE

62,RUE DU GL DE GAULLE
94430 CHENNEVIERES / M
TEL 45.76.73.13

94 | MAISONS-ALFORT

INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE

TOUS LES ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
LIVRES

AMSTRAD

99 Av. du Gal Leclerc
94 700 Maisons Alfort
TEL. 43 68 12 12
Vente par correspondance
Port gratuit

REVENDEURS, pour figurer dans cette rubrique, appelez Geneviève au 241.81.81

Musithèque

Vous vous défendez en Basic, d'accord. Mais notes, octaves, enveloppes et pitchs vous sont aussi familiers que du chinois... Bref, en musique, vous êtes un âne : nous allons vous donner du son ! Et même beaucoup de sons, prêts à être intégrés aux endroits stratégiques de vos programmes. De la musique en prêt-à-porter : utile, non ?



```
5    'DÉCOLLAGE
10   FOR J = 15 TO 1 STEP - 1
20   SOUND 5,0,90,7,0,0,J
30   NEXT J

1200 'ÉLECTROCUTION
1210 FOR I = 15 TO 1 STEP - 1
1220 SOUND 1,429,20,I,,,1
1230 NEXT I

1300 'ROTOR
1310 ENV 1,3, - 17,2
1320 FOR I = 1 TO 450 STEP 7
1330 SOUND 5,450 - I,10,12,1,,2
1340 SOUND 2,46 - I/10,10,10,1,,11
1350 NEXT I

2219 'TORPILLE
2220 FOR I = 1 TO 3
2230 FOR J = 15 TO 1 STEP - 1
2240 SOUND 5,0,60,7,0,0,J
2250 NEXT J:NEXT I

190  'ÉLIMINATION
200  FOR I = 1 TO 26
210  SOUND 5,I × 125,10
220  NEXT I

230  'CHUTE
240  FOR I = 1 TO 40
250  SOUND 5,I × 12,10,12
260  NEXT I

270  'FLIPPER
280  FOR I = 1 TO 10
290  FOR J = 200 TO 1 STEP - 10
300  SOUND 2,J,1,12
310  NEXT J:NEXT I

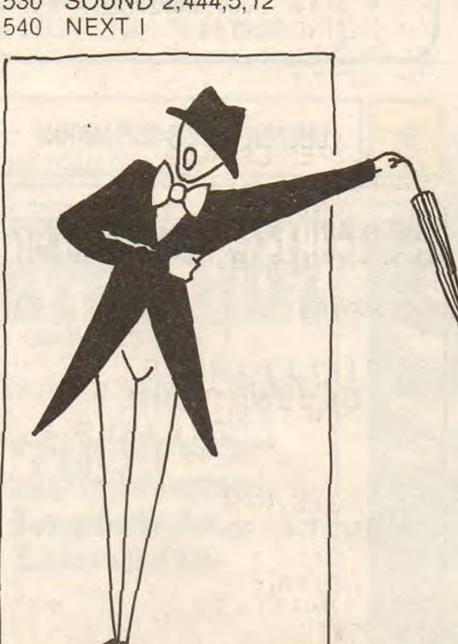
320  'DÉCOMPTE BONUS
330  FOR J = 1 TO 5
340  FOR I = 500 TO 1 STEP - 20
350  SOUND 5,I,0.5,15
360  NEXT I:NEXT J

370  'SOUFFLE D'EXPLOSION
380  FOR I = 0 TO 15
390  SOUND 5,0,50,13,0,0,I
400  NEXT I

410  'WARNING
420  FOR I = 0 TO 50
430  SOUND 2,239,9,12
440  SOUND 2,344,9,11
450  NEXT I

460  'RÉACTEUR EN POUSSÉE
470  FOR I = 1 TO 10:FOR J = 15 TO 1
STEP - 1
480  SOUND 5,3,900,15,1,1,J
490  NEXT J:NEXT I

500  'TRÉMOLOS
510  FOR I = 0 TO 50
520  SOUND 2,439,5,15
530  SOUND 2,444,5,12
540  NEXT I
```



```
1400 'LANCER
1420 ENT 1,100, - 4,2
1430 SOUND 5,400,0,9,0,1

1440 'HÉLICOPTÈRE
1450 ENV 1,10,2,1,10, - 2,1
1460 SOUND 5,0, - 20,0,1,0,30

1470 'BIP
1490 ENT 1,40,10,1
1500 SOUND 1,30,30,7,0,14

1530 'RÉVEIL BUZZER
1540 ENV 1,2,6,1,1, - 12,1
1550 FOR T = 1 TO 150
1560 SOUND 1,15, - 1,0,1
1570 NEXT T

1580 'ALARME ÉLECTRONIQUE
1590 ENV 1,1,12,1,1,0,6,1, - 12,3
1600 SOUND 4,35, - 20,0,1
1605 SOUND 1,35, - 20,0,1

1630 'IMPACT
1640 ENV 1,1,10,2,1, - 10,1
1650 SOUND 5,100,80,9,0,1

1660 'EXTRA-BALL
1670 ENV 1,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12, - 1,2
1680 FOR I = 11 TO 30
1690 I = I + 0.5
1700 SOUND 1,105,I,1,1
1710 NEXT I

1720 'SONAR
1730 ENV 1,5,2,20
1740 SOUND 1,200,100,9,1

1750 'MOTEUR AVEC RATÉS
1760 ENT - 1,6, - 1, 1,12,1,1,6, - 1,1
1770 SOUND 5,1978,1000,9,0,1,0

1780 'DÉLIRE
1790 ENT - 1,6, - 8,1,12,1,1,6, - 1,1
1800 SOUND 5,978,700,15,1,1,0

1810 'ALERTE
1820 ENV 1,25, - 10,10,15,1,10
1830 SOUND 5,200,150,15,1

2000 'DÉCOLLAGE II
2010 FOR I = 100 TO 40 STEP - 2
2020 SOUND 5,I,10,9,,,4
2030 NEXT I

2040 'SCRAMBLE !!!
2050 FOR I = 1 TO 20
2060 SOUND 5,200
2070 SOUND 5,4095,5
2080 SOUND 5,400,5
2090 NEXT I

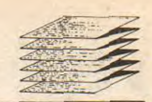
2260 'GLOUP !
2270 FOR I = 500 TO 1 STEP - 20
2280 SOUND 5,I,0.5,15
2290 NEXT I

2300 'ALERTE ROUGE
2310 FOR I = 1 TI 10
2320 FOR J = 500 TO 1 STEP - 10
2330 SOUND 3,J,1,15
2340 NEXT J:NEXT I
```

```
2100 'PL
2110 FOF
2120 SOL
2130 SOL
2140 FOF
2150 NEX

2160 'CO
2170 FOF
2180 FOF
2190 SOL
2200 NEX
2210 NEX

140 'GL
150 FOF
160 SOL
170 SOL
180 FOF
```





```
2100 'PLONGÉE
2110 FOR I = 101 TO 189
2120 SOUND 1,I,5,10
2130 SOUND 4,190 – I,3,10
2140 FOR T = 1 TO 50:NEXT T
2150 NEXT I
```

```
2160 'COUPS DE FEU
2170 FOR I = 1 TO 15
2180 FOR J = 15 TO 1 STEP – 1
2190 SOUND 2,0,5,J,0,0,1
2200 NEXT J
2210 NEXT I
```

```
140  'GLISSADE
150  FOR I = 101 TO 179
160  SOUND 1,I,5,10,15
170  SOUND 4,181 – I,3,10,7
180  FOR T = 1 TO 40:NEXT T:NEXT I
```



```
590  'DÉMARRAGE F.1
600  FOR I = 1 TO 3:FOR J = 1 TO 900
STEP 20
610  SOUND 5,1900 – J,2:NEXT J
620  FOR J = 900 TO 1 STEP – 12
630  SOUND 5,1900 – J,2:NEXT J
640  NEXT I
650  FOR I = 900 TO 1 STEP – 6
660  SOUND 5,1900 – I,2:NEXT I
670  FOR I = 26 TO 900 STEP 4
680  SOUND 5,1600 – I,6:NEXT I
690  FOR I = 16 TO 900 STEP 3
700  SOUND 5,1600 – I,8:NEXT I
```

```
2530 'ARRIMAGE
2540 FOR I = 90 TO 630 STEP 3
2550 SOUND 5,I,3,10
2560 SOUND 5,650 – I,2,10
2570 NEXT I
```

```
760  'COMPTE-À-REBOURS
770  FOR I = 16 TO 3822 STEP 4
780  SOUND 5,3900 – I,4,10
790  NEXT I
800  FOR I = 0 TO 10 STEP 0.05
810  SOUND 1,INT(SIN(I) ×
     100) + 100,0.5,12
820  SOUND
4,INT(COS(I) × 100) + 150,0.5,14
830  NEXT I
```

```
840  'FOLIE
850  FOR I = 0 TO 60 STEP 0.5
860  SOUND 1,INT(SIN(I) ×
     150) + 200,2,12
870  SOUND 4,INT(COS(I) ×
     100) + 150,1,14
880  NEXT I
```

```
900  'SIRÈNE
905  FOR T = 1 TO 5
910  FOR I = 10 TO 120 STEP 10
920  SOUND 5,I,3,15
930  NEXT I
940  FOR I = 120 TO 10 STEP – 10
950  SOUND 5,I,3,13
960  NEXT I
970  NEXT T
```

```
1000 'HYPER-ESPACE
1010 FOR I = 1 TO 100
1020 SOUND 1,ABS(I – 120),12,6
1030 SOUND 2,ABS(I – 60),8,8
1040 SOUND 4,ABS(I – 10),20,10
1050 FOR T = 1 TO 5:NEXT T
1060 NEXT I
```

```
1070 'APPLAUDISSEMENTS
1090 SOUND 5,3500,600,15,1,0,1
```

```
1100 'DIGESTION
1105 FOR T = 1 TO 8
1110 FOR I = 2 TO 50 STEP
INT(RND(1) × 5) + 1
1120 SOUND 5,I X 2,3,15
1130 NEXT I
1140 SOUND 1,1,INT(RND(1)*30) + 2
1150 NEXT T
```

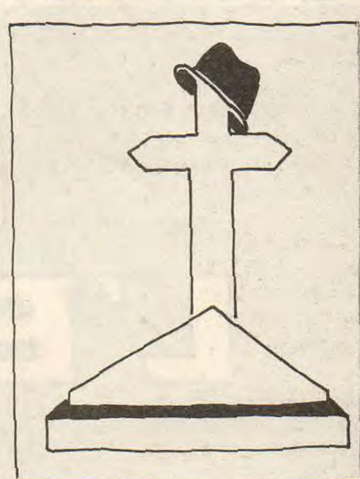


```
550  'RALENTISSEMENT MOTEURS
560  FOR I = 1000 TO 1500
570  SOUND 5,I,3,15
580  NEXT I
```

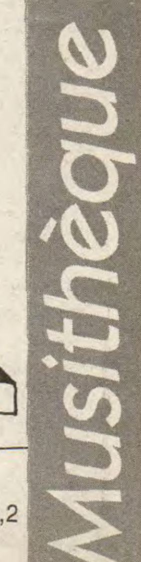
```
1240 'HORLOGE
1245 FOR I = 1 TO 5
1250 ENV 1,127, – 1,9
1260 SOUND 1,900,50,15,1,15
1270 SOUND 2,500,50,15,1,15
1280 SOUND 1,600,50,15,1,15
1290 SOUND 2,700,50,15,1,15
1295 FOR T = 1 TO 1000:NEXT T:NEXT I
```

```
1160 'MISSILE
1170 FOR I = 500 TO 1 STEP – 1
1180 SOUND 2,I,1,8
1190 NEXT I
```

```
40   'PERDU
50   FOR I = 0 TO 404 STEP 2
60   SOUND 2,1,2:SOUND 5,410 – I,2
70   NEXT I
```



```
1360 'SAUT
1370 ENV 1,5,3,1,1,0,90,5, – 3,2
1380 ENT 1,25,10,2,60, – 10,1
1390 SOUND 5,560,150,0,1,1
```



VOUS AVEZ UN PROGRAMME A EDITER...

NOUS L'EDITONS

UBI SOFT

VOUS AVEZ CONÇU UN PROGRAMME...

Société d'édition et de distribution européenne

Nous sommes à votre disposition pour étudier votre programme.
Vous êtes intéressés n'hésitez pas, nous vous assurons une réponse sous 8 jours.

- En cas de non acceptation de votre dossier, il est entendu que votre programme reste absolument confidentiel et qu'il vous sera retourné sous les 8 jours.
- En cas d'acceptation de votre logiciel, nous offrons à nos auteurs, **un contrat** des plus avantageux et la possibilité de se voir **distribuer sur toute l'Europe.**

NOUS L'ÉDITONS.

Nous retourner votre logiciel accompagné du bon ci-dessous, découpé ou photocopié.

NOM : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Téléphone : ....

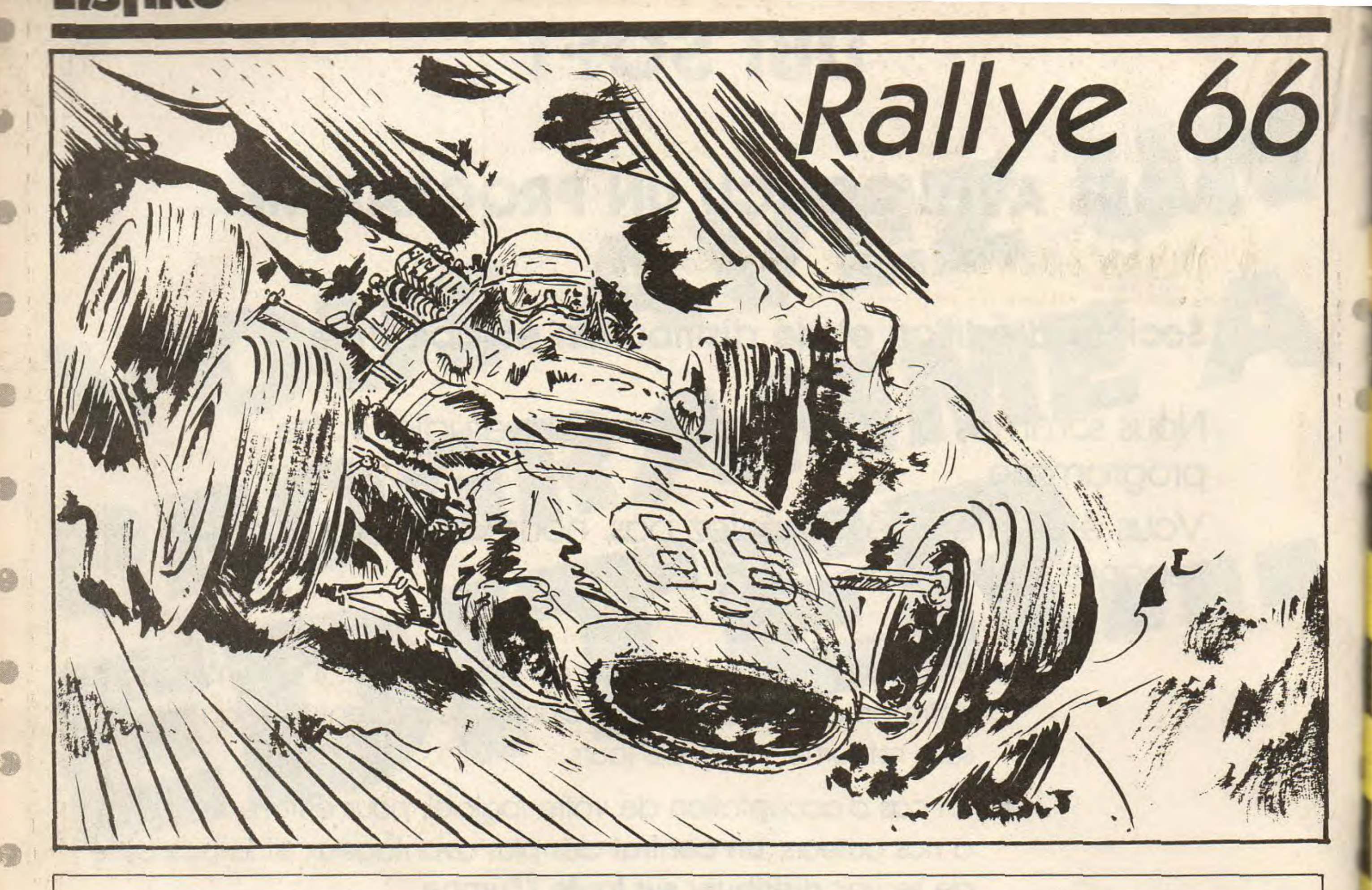
Retourner l'ensemble à :

NATHALIE SALLOUX
14, RUE ERLANGER
75016 PARIS

DESCRIPTIF DU PROGRAMME :
(Machine concernée, langage de programmation, support, autres...)
....
....
....
....
....
....
....
....
....

DO IT NOW !

Rallye 66



Vous êtes lancé, à 300 km/h au volant d'un bolide, sur une route tortueuse jonchée de pièges : autant dire que vos réflexes vont être mis à rude épreuve.

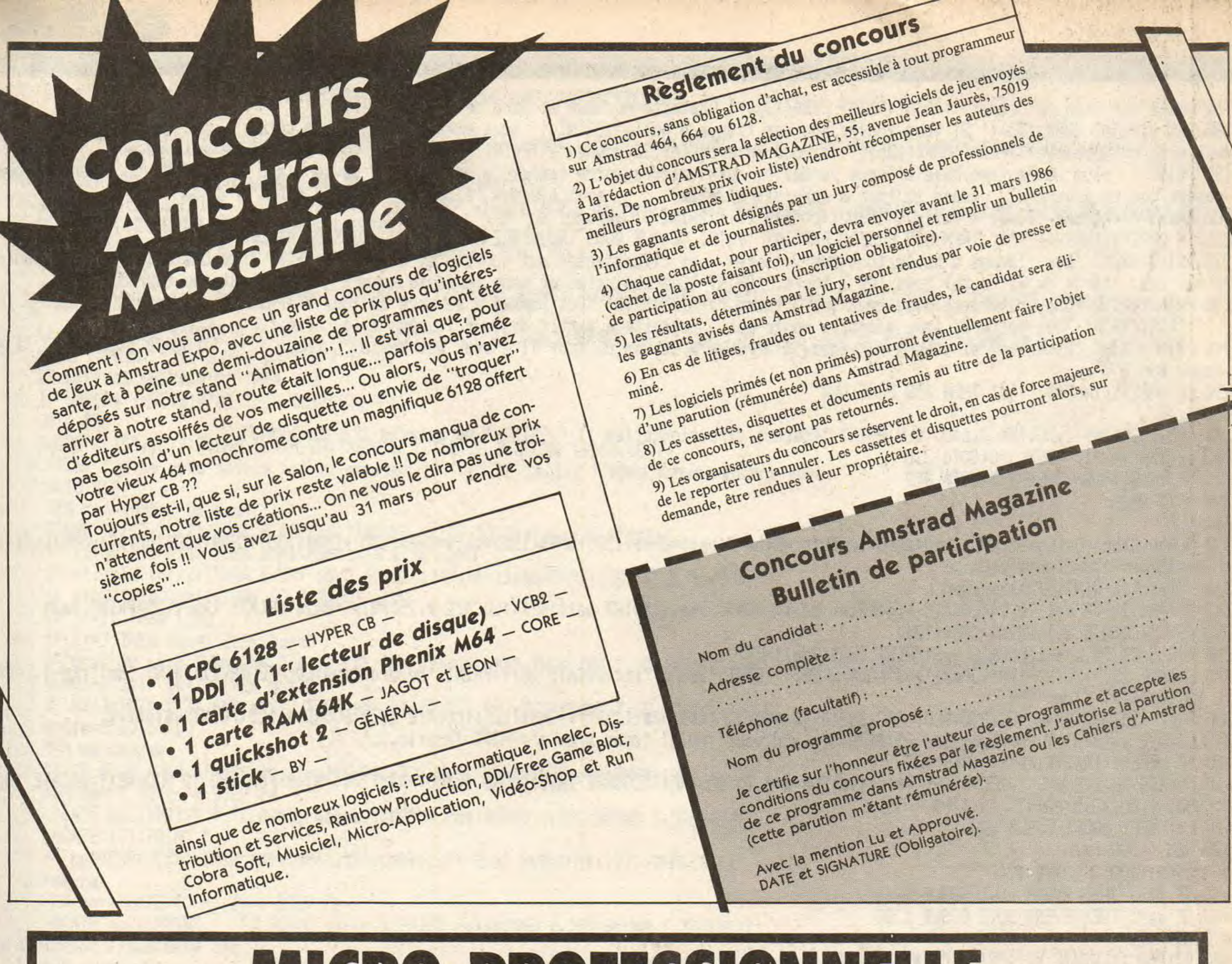
Rallye 66 est le nom de la "Route de la Mort" que vous, pilote professionnel, oserez affronter. Vous disposez, pour effectuer votre parcours, de quatre voitures. Vous devrez éviter les sorties de route (la piste s'élargit et se rétrécit constamment) et éviter les concurrents, plus lents que vous, qui encombrent la piste. Rallye 66 se compose de onze tours (11 fois 6 km). Tous les trois tours, sans accident, vous vous verrez accorder une voiture supplémentaire. Ne passez pas sur les flaques d'huile qui risquent de vous éjecter sur les côtés... Par ailleurs, si vous interceptez vingt pompes à essence, *une voiture supplémentaire* vous sera octroyée en plus des autres, étant bien entendu qu'en cas d'accident le compteur de pompes revient à 0. A partir du tour n° 8, les pompes peuvent fuir et avoir le même effet qu'une tâche d'huile...

Vous aurez des plaques d'huile tous les deux tours (clignotantes aux tours 4 et 8) ; des obstacles rocheux tous les trois tours (obstacles et route clignotants au *tour 5) ; pompes à essence au* tour 7 et la coupe du vainqueur au 11e tour (si vous parvenez jusque là...).

Le programme peut s'utiliser avec le joystick ou les touches directionnelles. Un peu d'entraînement vous sera utile pour râfler la coupe. En attendant, vous risquez fort de voir la dépanneuse et l'ambulance souvent traverser l'écran...

Philippe Pédard

```
5 REM RALLYE 66 par P.Pedard
10 SYMBOL AFTER 123:MODE 0:WINDOW#1,6,13,3,8:PAPER#1,1:PEN#1,0:CLS#1:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"RALLYE":PRINT#1:PRINT#1,"   66":GOSUB 130
0:ENT 1,100,-1,1,100,1,1,200,-2,1:SOUND 1,200,300,7,1,1:FOR q=0 TO 1000:NEXT
20 ON BREAK GOSUB 1370:FOR q=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 1,25:PRINT "Par Philippe Pedard":FOR q=0 TO 1500:NEXT:INK 2,20:MODE 1
30 PRINT "300 Km/h sur une route tortueuse joncheede pieges, cette aventure mettra vos    reflexes a rude epreuve.":PRINT "Vous etes
 un pilote professionnel qui va defier RALLYE 66, la route de la mort.":PRINT "Vous disposez pour cela de 4 voitures"
40 PRINT "qui sont de vrais bolides.Si bien que   les autres voitures qui roulent          beaucoup plus lentement que vous,        de
viennent de veritables obstacles."
50 PRINT "Avant de courir apres votre mort,       n'oubliez pas que cette route infernale ne cesse de se retrecir et de s'elargir au
 fil des kilometres ( 6 Km.= 1 tour )."
60 PRINT "RALLY 66 est compose de 66 kilometres   meurtriers ( 11 tours ).":PRINT "Tous les 3 tours vous avez une voiture  en plus."
:PRINT "Attention, il se pourrait que vous      glissiez sur une flaque d'huile !!!"
70 LOCATE 5,24:PRINT "( Appuyez sur Z )"
80 IF UPPER$(INKEY$)<>"Z" THEN 80 ELSE CLS
90 SYMBOL 124,&80+&58+&3,&80+&78+7,&80+&58+&3,&18,&18,&58+&2,&78+&6,&58+&2
100 SYMBOL 134,&80+&58+&3,&80+&78+&7,&80+&60+&7,&80+&58+&3,&18,&58+&2,&78+&6,&58+&2
110 SYMBOL 125,&80+&67,&38+&4,&66,&42,&42,&66,&38+&4,&80+&67
120 SYMBOL 126,&80+&67,&38+&4,&78+&6,&78+&6,&78+&6,&78+&6,&38+&4,&80+&67
130 SYMBOL 127,&10,&58+&2,&48+&6,&38,&18,&80+&55,&78+&7,&80+&48+&2
140 SYMBOL 133,&6,&48+&4,&80+&68+&4,&80+&78+&7,&80+&38+&7,&18+&6,&38+&3,&33
150 SYMBOL 135,&62,&80+&73,&80+&19,&80+&35,&80+&15,&80+&35,&80+&12,&80+&70
160 LOCATE 16,1:PRINT "LEGENDE:":LOCATE 16,2:PRINT "========":PRINT:PRINT CHR$(134);" Votre voiture.":PRINT:PEN 2:PRINT CHR$(124);"
Voiture concurrente (Vous en":PRINT "  trouverez toujours, sauf quand la"
170 PRINT "  route sera trop etroite [neanmoins il   peut quand meme y en avoir dans les      derniers tours de RALLYE 66, meme si
```



Concours Amstrad Magazine

Comment ! On vous annonce un grand concours de logiciels de jeux à Amstrad Expo, avec une liste de prix plus qu'intéressante, et à peine une demi-douzaine de programmes ont été déposés sur notre stand "Animation" !... Il est vrai que, pour arriver à notre stand, la route était longue... parfois parsemée d'éditeurs assoiffés de vos merveilles... Ou alors, vous n'avez pas besoin d'un lecteur de disquette ou envie de "troquer" votre vieux 464 monochrome contre un magnifique 6128 offert par Hyper CB ??

Toujours est-il, que si, sur le Salon, le concours manqua de concurrents, notre liste de prix reste valable !! De nombreux prix n'attendent que vos créations... On ne vous le dira pas une troisième fois !! Vous avez jusqu'au 31 mars pour rendre vos "copies"...

Liste des prix

- 1 CPC 6128 – HYPER CB –
- 1 DDI 1 (1er lecteur de disque) – VCB2 –
- 1 carte d'extension Phenix M64 – CORE –
- 1 carte RAM 64K – JAGOT et LEON –
- 1 quickshot 2 – GÉNÉRAL –
- 1 stick – BY –

ainsi que de nombreux logiciels : Ere Informatique, Innelec, Distribution et Services, Rainbow Production, DDI/Free Game Blot, Cobra Soft, Musiciel, Micro-Application, Vidéo-Shop et Run Informatique.

Règlement du concours

1) Ce concours, sans obligation d'achat, est accessible à tout programmeur sur Amstrad 464, 664 ou 6128.

2) L'objet du concours sera la sélection des meilleurs logiciels de jeu envoyés à la rédaction d'AMSTRAD MAGAZINE, 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. De nombreux prix (voir liste) viendront récompenser les auteurs des meilleurs programmes ludiques.

3) Les gagnants seront désignés par un jury composé de professionnels de l'informatique et de journalistes.

4) Chaque candidat, pour participer, devra envoyer avant le 31 mars 1986 (cachet de la poste faisant foi), un logiciel personnel et remplir un bulletin de participation au concours (inscription obligatoire).

5) les résultats, déterminés par le jury, seront rendus par voie de presse et les gagnants avisés dans Amstrad Magazine.

6) En cas de litiges, fraudes ou tentatives de fraudes, le candidat sera éliminé.

7) Les logiciels primés (et non primés) pourront éventuellement faire l'objet d'une parution (rémunérée) dans Amstrad Magazine.

8) Les cassettes, disquettes et documents remis au titre de la participation de ce concours, ne seront pas retournés.

9) Les organisateurs du concours se réservent le droit, en cas de force majeure, de le reporter ou l'annuler. Les cassettes et disquettes pourront alors, sur demande, être rendues à leur propriétaire.

Concours Amstrad Magazine
Bulletin de participation

Nom du candidat : ....

Adresse complète : ....

....

Téléphone (facultatif) : ....

Nom du programme proposé : ....

Je certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et accepte les conditions du concours fixées par le règlement. J'autorise la parution de ce programme dans Amstrad Magazine ou les Cahiers d'Amstrad (cette parution m'étant rémunérée).

Avec la mention Lu et Approuvé.
DATE et SIGNATURE (Obligatoire).

MICRO-PROFESSIONNELLE

LOGICYS

MONTE SUR LE RING AMSTRAD

2 programmes sur le PCW 8256

1. Comptabilité générale ________ **1 380 F HT**

Un ou deux lecteurs. 500 Cpt à 1 000 Cpt
2 000 écritures à 10 000 écritures annuelles
Saisie des journaux avec mise à jour des comptes en temps réel.

2. A.C.T. 1 / Gestionnaire de fiche ________ **680 F HT**

- Chaque fiche a sa zone pour l'entête (ex : nom, raison sociale, adresse, chiffre d'affaire, nom du responsable).
- Lignes de renseignements libre par fiche.
- Chaque fiche peut être liée à l'agenda (Possibilité de gestion indépendante de l'agenda).
- Édition des étiquettes avec prix.

LOGICYS, Centre Émeraude - cidex 47,
33150 CENON - Tél. 56.40.94.75

BON DE COMMANDE
☐ Compta. générale____1380 F HT
☐ ACT 1____________680 F HT
Joindre réglement et adresse.
☐ Demande de documentation

IZARD CRÉATIONS 99.31.64.73

AMS 8



```
la route est trop etroite]).":PRINT:PRINT CHR$(130);" Obstacle rocheux et bord de route.":PRINT
180 PEN 3:PRINT CHR$(133);" Si vous roulez sur une flaque d'huile":PRINT "  vous etes ejecte sur le cote          (Attention,elle peut etre clignotante)":PRINT CHR$(135);" si vous interceptez 20 pompes a":PRINT "  essence, vous gagnez une voiture en"
190 PRINT "  plus des autres.Mais si vous perdez    une voiture entre temps, le compte      revient a 0 !!!":PRINT "  Attention aux pompes que vous verrez     quand le tour 8 apparaitra: elles       sont piegees (elles ont le meme effet"
200 PRINT "  qu'une flaque d'huile).":PEN 1:LOCATE 20,1:PRINT "( appuyez sur X )"
210 IF UPPER$(INKEY$)<>"X" THEN 210 ELSE CLS:PRINT "VOICI CE QUE VOUS TROUVEREZ A CHAQUE    TOUR DE RALLYE 66 :"
220 PRINT:PRINT "Des flaques d'huile tous les 2 tours    et clignotantes aux tours 4 et 8.":PRINT:PRINT "Des obstacles rocheux (autres que les   bords de la route) tous les 3 tours.":PRINT "Ces obstacles et meme la route seront   clignotants au tour 5 !!!
230 PRINT:PRINT "Une voiture en plus tous les 3 tours.":PRINT:PRINT "Des pompes a essence au tour 7":PRINT "( seulement au tour 7 !! ! )":PRINT:PRINT "Des voitures meme quand la route est    etroite a partir du tour 9 jusqu'a la   fin."
240 PRINT:PRINT "Et enfin, si vous y parvenez, l'arrivee a la fin du tour 11 ( avec une belle    coupe !!!).":LOCATE 5,25:PRINT "( Appuyez sur V )"
250 IF UPPER$(INKEY$)<>"V" THEN 250 ELSE CLS
260 ms=0
270 INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6:DI:CLS:PRINT "Touches directionnelles (1)":PRINT " ou manette (2) ?";CHR$(7)
280 IF INKEY$="1" THEN j=0:GOTO 310
290 IF INKEY$="2" THEN j=1:GOTO 310
300 GOTO 280
310 CLS
320 bonus=0:bon=0:tob=0:ob=0:th=0:ag=0:lm=28:sc=0:be=0:ba1$=CHR$(130)+CHR$(130):ba2$=CHR$(130)+CHR$(130)+CHR$(130):gh=27:vo=4:km=1:nt=1:e=10:ae=-1:o=0:ao=1:a=0
330 k=15:c=15+CINT(e/2):bonus=0
340 DI:PEN 2:FOR q=1 TO 24:LOCATE k,q:PRINT ba1$:LOCATE k+e,q:PRINT ba1$:NEXT:LOCATE k,25:PRINT ba2$:LOCATE k+e-1,25:PRINT ba2$
350 PEN 1:LOCATE c,1:PRINT CHR$(134)
360 FOR q=17 TO k+e-1:LOCATE q,3:PRINT CHR$(206):NEXT
370 LOCATE 28,5:PRINT "Voitures:";vo:LOCATE 28,7:PRINT "Score:";sc:LOCATE 28,9:PRINT "Record:";ms:LOCATE 28,11:PRINT "Km:";km-1:LOCATE 28,13:PRINT "Tour";nt
380 PLOT 430,382:DRAW 430,350:PLOT 480,382:DRAW 480,350:v$=CHR$(125):r$=CHR$(126):LOCATE 28,2:SOUND 1,100:PRINT v$;v$;v$
390 LOCATE 1,1:PRINT "Appuyez sur P":PRINT "quand vous":PRINT "etes pres a":PRINT "mourir..."
400 IF UPPER$(INKEY$)<>"P" THEN 400
410 LOCATE 28,2:SOUND 1,100:PRINT r$;v$;v$:FOR q=0 TO 800:NEXT:LOCATE 28,2:SOUND 1,100:PRINT v$;r$;v$:FOR q=0 TO 800:NEXT:LOCATE 28,2:SOUND 1,80,40,5:PRINT v$;v$;r$
420 EI:EVERY 600,1 GOSUB 680
430 REM ( 300 km/h !!! )
440 EVERY 100,2 GOSUB 1240
450 IF th=1 THEN EVERY 60,0 GOSUB 1260
460 IF ag=1 THEN EVERY 50,3 GOSUB 1280
470 REM JEU
480 DI:PEN 1:LOCATE c,1:PRINT CHR$(134):EI
490 IF j=0 THEN 530
500 IF JOY(0)=4 THEN c=c-1
510 IF JOY(0)=8 THEN c=c+1
520 GOTO 550
530 IF INKEY(8)=0 THEN c=c-1
540 IF INKEY(1)=0 THEN c=c+1
550 v=CINT(RND*30):IF v<12 THEN k=k-1:IF k=0 THEN k=2
560 IF v>11 AND v<23 THEN k=k+1:IF k=lm THEN k=26
570 IF ag=1 THEN gh=28
580 IF be=0 THEN ba$=ba1$ ELSE ba$=ba2$:be=0
590 DI:PEN 2:LOCATE k,26:PRINT ba$:LOCATE k+e+1,25:PRINT ba$:IF v>gh AND o=0 THEN ENV 2,20,4,1,1,-2,1:SOUND 1,700,30,7,2:LOCATE k+3+INT(RND*(e-3)),25:PRINT CHR$(124)
600 IF ob=1 AND tob=0 AND e>7 AND INT(RND*10)=0 THEN LOCATE k+4+INT(RND*(e-5)),25:PRINT ob$:tob=3 ELSE tob=tob-1:IF tob<0 THEN tob=0
610 IF bon=1 AND INT(RND*20)=0 THEN SOUND 4,400,5,7:PEN 3:LOCATE k+4+INT(RND*(e-5)),25:PRINT CHR$(135)
620 EI
630 IF TEST(c*16-8,390)=2 THEN 770
640 IF TEST(c*16-8,390)=1 AND a=1 THEN 1030
650 IF TEST(c*16-9,390)<>3 THEN 660 ELSE IF bon=0 THEN ENT 1,15,-7,1:SOUND 3,200,15,7,1,1:c=c+2*ae ELSE SOUND 5,200,20,7:bonus=bonus+1:IF bonus=20 THEN ENV 1,20,-2,1:SOUND 2,50,23,7,1:vo=vo+1:bonus=0
660 GOTO 480
670 REM chrono 1
680 DI:SOUND 7,100,20:sc=sc+5:kk=k+1+(e-6)/2:PEN 1:LOCATE kk,25:PRINT km;"Km":km=km+1:e=e+ae:IF e=7 OR e=10 THEN ae=-ae
700 be=1
710 IF e<9 THEN o=1 ELSE o=0
720 IF e=10 THEN PEN 1:FOR q=k+2 TO k+e:LOCATE q,25:PRINT CHR$(206):NEXT:a=1:be=1 ELSE EI:RETURN
730 IF k<20 THEN ck=k+e+3 ELSE ck=2
740 bon=0:LOCATE ck,25:IF nt<>11 AND nt<>10 THEN PRINT "TOUR";nt+1 ELSE IF nt=10 THEN PRINT "DERNIER TOUR" ELSE PRINT "ARRIVEE"
750 EI:RETURN
760 REM crash !!!
770 DI:BORDER 9,5:SOUND 6,3000,20,7,0,0,30:PEN 0:FOR q=22 TO 25:LOCATE 1,q:PRINT REMAIN(q-22):NEXT:PEN 1
780 LOCATE c,1:PRINT CHR$(127)
790 SYMBOL 128,&0,&0,&28+&7,&78+&3,&51,&80+&78+&3,&80+&78+&7,&66
800 SYMBOL 131,&0,&80+&78,&80+&22,&27,&25,&77,&80+&78+&7,&66
810 SYMBOL 132,&0,&18+&7,&45,&80+&64,&80+&24,&80+&68+&6,&80+&78+&7,&66
820 SYMBOL 129,&0,&0,&80+&78+&2,&80+&58+&7,&80+&8+&5,&80+&58+&7,&80+&78+&7,&66
830 vo=vo-1:IF vo<>0 THEN 1140
840 REM ambulance et fin
```

```
850 IF c<20 THEN cam=40:st=-1:am$=CHR$(128) ELSE cam=1:st=1:am$=CHR$(129)
860 li=c-2*st
870 FOR q=cam TO li STEP st:LOCATE q,1:PRINT " ":LOCATE q+st,1:PRINT am$:SOUND 1,159,10:SOUND 1,239,10:SOUND 1,150,10:NEXT
880 FOR zx=0 TO 1000:NEXT
890 IF am$=CHR$(129) THEN am$=CHR$(128) ELSE am$=CHR$(129)
900 LOCATE li+st,1:PRINT " ":FOR q=li TO cam STEP -2*st:LOCATE q+2*st,1:PRINT " ":LOCATE q,1:PRINT am$:SOUND 1,159,10:SOUND 1,239,10
:SOUND 1,159,10:NEXT:LOCATE q+2*st,1:PRINT " "
910 BORDER 1:PEN 0:FOR q=0 TO 3:PRINT REMAIN(q):NEXT:PEN 1:EI
920 ms=MAX(ms,sc)
930 MODE 0:LOCATE 7,8:PRINT "SCORE:":LOCATE 7,12:PRINT sc:FOR qz=0 TO 1000:NEXT:IF sc=ms THEN LOCATE 1,20:PRINT "C'est le meilleur":
PRINT "        score."
940 IF sc=ms THEN BORDER 4,8:ENT 1,100,-1,1,100,2,1,200,-3,2:SOUND 1,200,400,7,1,1:FOR q=0 TO 3000:NEXT:BORDER 1
950 MODE 1:PRINT "une autre partie ? (O/N)"
960 IF UPPER$(INKEY$)="O" THEN 270
970 IF UPPER$(INKEY$)="N" THEN CLS:GOTO 990
980 GOTO 960
990 SOUND 1,358,20,7:SOUND 1,478,20,7:SOUND 1,358,20,7:SOUND 1,568,40,7
1000 PRINT "Je ne vous savais pas si peureux !!!":PRINT "Allez ! Vous pouvez encore vous         rattrapper en appuyant sur O !"
1010 GOTO 960
1020 REM changement de tour
1030 SOUND 9,159,20,7:SOUND 9,239,10,7:SOUND 9,159,50,7:sc=sc+20:nt=nt+1
1040 IF nt/3=INT(nt/3) THEN ob=1:ob$=bal$ ELSE ob=0
1050 IF nt/2=INT(nt/2) THEN EVERY 60,0 GOSUB 1260:th=1:ob$=CHR$(130) ELSE th=0
1060 IF nt=9 THEN ag=1:EVERY 50,3 GOSUB 1280
1070 IF nt=12 THEN 1380
1080 IF nt=7 THEN bon=1 ELSE bon=0
1090 IF nt=4 OR nt=8 THEN INK 3,6,1 ELSE INK 3,6:IF nt=5 THEN INK 2,20,1:SPEED INK 30,10 ELSE INK 2,20:SPEED INK 20,20
1100 gh=gh-0.2:IF gh=24 THEN gh=25
1110 IF nt/3=INT(nt/3) AND nt<>0 THEN vo=vo+1:ENV 1,20,-2,1:SOUND 3,50,23,7,1
1120 o=0:a=0:GOTO 420
1130 REM depaneuse
1140 DI:IF c<20 THEN rf=40:re=-2:re$=CHR$(132) ELSE rf=1:re=2:re$=CHR$(131)
1150 FOR qa=rf TO c-re STEP re
1160 LOCATE qa,1:PRINT " ":LOCATE qa+re,1:PRINT re$:SOUND 1,200:SOUND 1,300:NEXT
1170 LOCATE 1,1:PRINT "                                        "
1180 IF re$=CHR$(131) THEN re$=CHR$(132)+CHR$(127) ELSE re$=CHR$(127)+CHR$(131)
1190 re=-re
1200 FOR qa=c+re/2 TO rf-2*re STEP re
1210 LOCATE qa,1:PRINT "  ":LOCATE qa+re,1:PRINT re$:SOUND 1,200:SOUND 1,300:NEXT
1220 BORDER 1:CLS:GOTO 330
1230 REM chrono 2
1240 sc=sc+1:RETURN
1250 REM chrono 0
1260 DI:sd=k+3+INT(RND*(e-3)):IF th=0 OR TEST(sd*16-9,3)=1 THEN EI:RETURN ELSE SOUND 2,900,5,7:PEN 3:LOCATE sd,25:PRINT CHR$(133):PE
N 1:EI:RETURN
1270 REM chrono 3
1280 DI:ENV 2,20,4,1,1,-2,1:SOUND 1,700,30,7,2:PEN 2:LOCATE k+3+INT(RND*(e-3)),25:PRINT CHR$(124):EI:RETURN
1290 REM presentation
1300 SYMBOL 130,&78+&6,&80+&77,&80+&18+&5,&80+&78+&7,&80+&78+&1,&80+&48+&7,&80+&78+&3,&78+&6
1310 PEN 2:FOR q=1 TO 38:READ c,l:LOCATE c,l:PRINT CHR$(130):NEXT:PEN 1
1320 INK 2,20,6
1330 DATA 4,11,4,19,5,10,5,11,5,19,5,20,6,12,6,18,7,13,7,17,8,12,8,13,8,14,8,15,8,16,9,11,9,12,9,14,9,16,10,11,10,12,10,14,10,16,11,
12,11,13,11,14,11,15,11,16,12,13,12,17,13,12,13,18,14,10,14,11,14,19,14,20,15,11,15,19
1340 PAPER 2:PEN 0:LOCATE 9,13:PRINT "OO":LOCATE 9,15:PRINT "()":PEN 1:PAPER 0
1350 RETURN
1360 REM arrivee
1370 PEN 0:FOR q=0 TO 3:PRINT REMAIN(q):NEXT:MODE 1:PEN 1:PAPER 0:BORDER 1:STOP
1380 PEN 0:FOR q=0 TO 3:PRINT REMAIN(q):NEXT:PEN 1:MODE 0:WINDOW#3,3,17,3,7:PAPER#3,1:PEN#3,0:CLS#3:LOCATE#3,5,2:PRINT#3,"ARRIVEE":P
RINT#3:PRINT#3,"   RALLYE 66"
1390 PLOT 40,390:DRAW 40,100:PLOT 40,380:DRAW 70,367:PLOT 70,300:DRAW 40,240:PLOT 570,390:DRAW 570,100:PLOT 570,380:DRAW 540,367:PLO
T 570,240:DRAW 540,300
1400 qq=22:FOR q=1 TO 8:LOCATE q,qq:PRINT bal$:qq=qq-1:NEXT
1410 qq=15:FOR q=12 TO 19:LOCATE q,qq:PRINT bal$:qq=qq+1:NEXT
1420 LOCATE 8,16:PRINT "SCORE":LOCATE 8,18:PRINT sc:LOCATE#3,2,3:PRINT#3,CHR$(124):LOCATE#3,14,3:PRINT#3,CHR$(124)
1430 FOR q=1 TO 18:READ c1,l1,ch1:LOCATE c1,l1:PRINT CHR$(ch1):NEXT
1440 DATA 9,15,214,10,15,143,11,15,215,10,14,226,9,13,213,10,13,143,11,13,212,9,12,143,10,12,143,11,12,143,9,11,143,10,11,143,11,11,
143,8,10,213,9,10,143,10,10,143,11,10,143,12,10,212
1450 SOUND 1,478,20,7:SOUND 1,379,20,7:SOUND 1,319,20,7:SOUND 1,426,20,7:SOUND 1,358,20,7:SOUND 1,284,20,7:SOUND 1,379,20,7:SOUND 1,
319,20,7:SOUND 1,253,20,7
1460 SOUND 1,239,20,7:SOUND 1,253,20,7:SOUND 1,284,20,7:SOUND 1,319,20,7:SOUND 1,358,20,7:SOUND 1,379,20,7:SOUND 1,426,20,7:SOUND 1,
478,20,7
1470 INK 1,24,20:LOCATE 1,25:PRINT "( Appuyez sur R )"
1480 IF UPPER$(INKEY$)<>"R" THEN 1480
1490 ms=MAX(ms,sc)
1500 INK 1,24:MODE 1:PRINT "Bravo !!! Toute mes felicitations !!!":PRINT "Vous avez reussi a sortir vivant du     parcours de la mor
t (RALLYE 66) avec en plus";sc;"points, ce qui est ";:IF sc=ms THEN PRINT "le record !" ELSE PRINT "excellent !"
1510 LOCATE 1,10:PRINT "Un autre RALLYE ? (O ou N)":GOTO 960
```

Casse Brique

```
1 REM CASSE BRIQUE  Par Yann Venance---
10 CLS
20 INK 0,9
30 MODE 0
40 LOCATE 10,10
50 a=40
60 v=7
70 PRINT"  CASSE BRIQUES "
80 SOUND 1,284,a,v
90 SOUND 1,213 ,a/2,v
100 SOUND 1,225,a/2,v
110 SOUND 1,190,a/2,v
120 SOUND 1,213,a/2,v
130 SOUND 1,169,a/2,v
140 SOUND 1,190,a/2,v
150 SOUND 1,159,a/2,v
160 SOUND 1,165,a/2,v
170 SOUND 49,568,a,v
180 SOUND 42,225,a,v
190 SOUND 28,190,a,v
200 SOUND 1,0,200
210 FOR s=0 TO 1900 :NEXT s
220 '----jeu----
330 KEY 139, CHR$(13)+"mode 1:ink 0,1:ink 1,24:paper 0:pen 1"+CHR$(13)
340 REM copyright venance  10/6/1985
350 CLS
360 BORDER 1:INK 0,1:INK 1,26:INK 2,24:INK 3,6
370 SPEED KEY 15,2
380 ENV 1,1,18,0,11,0,10:ENT 1,10,2,2
390 ENV 3,1,0,16,5,-3,2
400 ENV 2,5,3,3,1,-21,22,9,-3,2:ENT -2,10,2,2,5,-7,1,2,11,3,2,-4,8
410 MODE 1
420 MOVE 30,16:DRAWR 0,400,1:MOVE 610,16:DRAWR 0,400,1
430 PEN 14 :LOCATE 3,1:PRINT STRING$(36,143):PEN 2:LOCATE 3,2:PRINT STRING$(36,143):PEN 1:FOR r=5 TO 6:LOCATE 3,r:PRINT STRING$(36,1
43):NEXT r
440 bx=9
450 essai=5:score=0
460 PEN 1:GOSUB 770
470 FOR m=0 TO 1000 :NEXT
480 GOTO 510:REM debut du jeu
490 LOCATE bx,24:PRINT" ";STRING$(4,131);" "
500 RETURN
510 xa=1:ya=1:IF INT(RND*2)=1 THEN xa=-xa:REM pour chaque essai le debut est ici
520 PEN 1:GOSUB 490
530 ORIGIN 0,400
540 x=bx+4:y=11:x1=x:y1=y
550 x1=x+xa:y1=y+ya:REM debut de la boucle principale
560 IF x1=3 OR x1=38 THEN xa=-xa
570 GOSUB 710
580 IF y1=24 AND x1>bx+1 AND x1<bx+6 THEN ya=-ya:y1=y1-2:SOUND 130,44,8,7,1,1:a=((x>bx+5)OR(x<bx+2)):IF a=-1 THEN xa=xa*a:x1=x1+xa:y
1=y1+1
590 IF y1=25 THEN LOCATE x,y:PRINT" ":GOTO 680
600 GOSUB 490
610 t=TEST((16*x1)-1,-(16*y1)-1):IF t<>0 THEN ya=-ya:xz=x1:yz=y1:y1=y1+ya:GOSUB 740:IF t=2 THEN score=score +10:GOSUB 770
620 IF t=3 THEN score=score +20:GOSUB 770
630 IF t=1 THEN score=score +5:GOSUB 770
640 IF y1=1 THEN ya=1
650 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(233):x=x1:y=y1
660 IF y=1 OR x=3 OR x=38 THEN SOUND 129,78,8,7,1,1
670 GOTO 550:REM fin de la boucle principale
680 essai=essai-1:SOUND 132,19,46,12,2,2:IF essai=0 THEN GOTO 750
690 GOSUB 770
700 GOTO 510
710 IF (INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0)AND bx>2 THEN bx=bx-2:RETURN
720 IF (INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0)AND bx<32 THEN bx=bx+2:RETURN
730 RETURN
740 LOCATE xz,yz:PRINT " ":RETURN
750 IF score>=hiscore THEN hiscore=score
760 score=0:essai=5:GOSUB 770:GOTO 410
770 SOUND 130,0,20,13,3,0,31:LOCATE 3,25:PRINT"HISCORE";hiscore:LOCATE 18,25:PRINT "SCORE";score:LOCATE 32,25:PRINT "ESSAI";essai:RE
TURN
```

Classique mais néanmoins amusant, ce court programme pourra vous distraire, être la base d'une réflexion personnelle et, dans tous les cas, trouver la place qu'il mérite dans toute logithèque digne de ce nom. Assez court, il permettra donc aux novices d'éviter de trop nombreuses fautes de frappe et de s'éclater sur l'un des premiers programmes de type Arcade.

Pour jouer, il suffit de charger le programme et de rattraper la balle pour "casser" le maximum de briques.

Vers la droite : →

Vers la gauche : ←

Yann Venance



INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste d'AMSTRAD

PLACE D'ITALIE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
(ouvert de 9 h à 19 h)

◁ 2 MAGASINS ▷
ouverts du lundi au samedi

REPUBLIQUE
5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. : (1) 43.38.96.31
(ouvert de 10 h à 19 h)

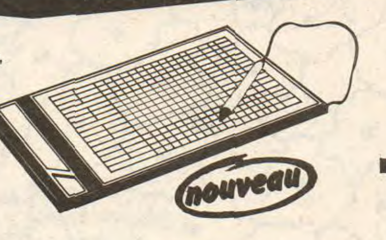


produits pour votre **AMSTRAD**



GRAFPAD II

La première tablette graphique à prix raisonnable pour AMSTRAD. Elle est petite, précise et fiable.
Spécifications :
Résolution : 1280 x 1040.
Finesse : au pixel près.
Interface : parallèle.
Vitesse de transmission : 2000 paires de coordonnées par seconde.
Origine : angle inférieur gauche.
Dimensions : 350 x 260 x 12 mm.
Format de la feuille de dessin : A4.
Prix : 995 F.



DES JEUX

NOUVEAU
ÉDITÉ PAR RUN
TAROTS Le vrai jeu de tarots sur votre AMSTRAD. Jeu selon les règles de la Fédération Française de Tarots.
C **140 F** D **210 F**

3D BOXING (Amsoft)
Un programme qui vous envoie sur le ring, lâchement dissimulé derrière vos gants. Prenez bien garde, celui qui est en face de vous n'a qu'une idée, vous expédier au tapis !
Réf. 67176 .... D **195 F**

EXPLODING FIST (NF) (Melbourne House)
Une fabuleuse simulation de karaté qui vous laissera pantois. Des prises acrobatiques, et des adversaires qui vous donneront du fil à retordre.
Réf. 67118 .... C **110 F**

SLAPSHOT (Anirog)
Cette simulation de hockey sur glace, outre qu'elle est très réaliste, vous permettra de satisfaire vos bas instincts à peu de frais. Cela ne suffira pas pour gagner...
Réf. 67156 D **195 F** .... Réf. 67136 C **110 F**

SPY VS SPY (Beyond).
D'après la fameuse BD du magazine MAD, un jeu où deux espions fous s'affrontent à tout propos. Option deux joueurs. La version Commodore fut un succès.
Réf. 67221 .... C **140 F**

TRIPLE PACK (Alligata)
Trois jeux sur la même disquette. Vous affronterez les extra-terrestres dans DEFEND OR DIE, vous explorerez un château mystérieux dans SUPER SAM, et vous lutterez contre les forces du Mal, à l'aide de votre double, dans DOPPLEGANGER.
Réf. 67180 .... D **195 F**

FIGHTER PILOT (NF) (Digital Integration)
Un avion de chasse très performant, mais qui ne se pilote pas en cinq minutes... Et quelques exercices de mise en œuvre absolument redoutables.
Réf. 67015 C **135 F** .... Réf. 67119 D **205 F**

INTERDICTOR PILOT (NF) (Supersoft)
Un programme fascinant : un chasseur galactique du XXI[e] siècle, lancé dans l'espace interstellaire à la poursuite de l'ennemi... Copieux manuel traduit en français.
Réf. 67013 C**235 F** .... Réf. 67200 D **250 F**

RED ARROWS (Database Software)
Les Red Arrows sont l'équivalent britannique de la Patrouille de France. A vous l'ivresse des acrobaties aériennes, mais n'oubliez pas que les plus belles sont aussi les plus dangereuses...
Réf. 67113 C **130 F** .... Réf. 67121 D **170 F**

BARRY McGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING (Activision).
Un ou deux joueurs. Pratiquez le Noble Art dans toute sa beauté. Affrontez un bon nombre de boxeurs *aux styles différents. Créez votre propre* boxeur... Le tout dans une atmosphère réaliste... BOX ! BOX !
Réf. 67225 .... D **180 F** C **135 F**

Daley Thompson SUPER TEST (Ocean).
En route pour de nouveaux exploits avec Dailey T ! Première journée : tir au pistolet, cyclisme, plongeon, slalom géant. Deuxième journée : aviron, tirs au but, saut à ski, soka tira (en basque, tir à la corde) ! Après de tels exploits, à la douche !
Réf. 67212 .... C **125 F**

HI RISE (bubble bus).
Vous êtes BUILDER BOB. Votre boulot est de *peindre le building. Mais d'autres ouvriers du bâtiment* sont en grève et tenteront de vous empêcher de progresser dans votre travail. Un très beau jeu d'échelles !
Réf. 67154 C **130 F** .... Réf. 67224 D **180 F**

3 D GRAND PRIX (Exopal/Amsoft)
La casse, les vapeurs d'essence, les poussées d'adrénaline, et le tout en 3 D et en stéréo. Faut-il vraiment vous en dire plus ? Mettez votre casque et allez-y.
Réf. 67146 C **135 F** .... Réf. 67188 C **195 F**

SOUTHERN BELLE (Hewson Consultant)
Un superbe programme qui vous met aux commandes d'une locomotive du XIX[e] siècle. Admirablement complet et détaillé, et quels graphismes !
Réf. 67152 .... C **115 F**

ROCKY HORROR SHOW (CRL)
Un couple de jeunes gens naïfs et sans défense, perdus dans un château peuplé de gens plus bizarres les uns que les autres... Comment s'appelle le maître des lieux ? Frank'N Stein ? Drôle de nom...
Réf. 67109 .... C **145 F**

GYROSCOPE (Melbourne House).
20 tableaux ! A vous de guider un gyroscope géant à travers les 20 tableaux. Vous avez 7 vies ! Épargnez-les pour arriver à franchir tous les obstacles de ce jeu d'arcade en 3D.
Réf. 67216 .... C **130 F**

WHO DARES WIN II (Alligata).
Le succès de décembre dernier sur Commodore 64 porté sur Amstrad. Un jeu d'arcade fantastique ! Préparez-vous à affronter (victorieusement ?) les forces ennemies largement supérieures en nombre. Mais vous êtes le Supercombattant !!!
Réf. 67226 .... D **195 F** C **130 F**

3 D STUNT RIDER (Amsoft)
Ah, on vous reconnaît bien là : sauter en moto par-*dessus des voitures et des camions...* Oeil d'aigle, nerfs d'acier... Attention à la casse quand même !
Réf. 67165 .... C **125 F**

FRANK BRUNO'S BOXING (Elite)
Le champion de boxe anglais a parrainé cette simulation très réussie, dans laquelle vous affronterez des contradicteurs assoiffés de sang...
Réf. 67120 .... C **120 F**

NOUVEAU, NOUVEAU, NOUVEA

SKYFOX	C 135 F
TORNADO LOW LEVEL	C 110 F
DUN DARACH	D 180 F
SWEEVO'S WORLD	C 120 F
HYPER SPORTS	C 99 F
MARS SPORT	D 180 F
LORDS OF MIDNIGHT	C 130 F
RENEGADE	D 140 F
ARGONAVIS	D 140 F
WHO DARES WIN II	D 195 F
HUSTLER	D 140 F

DU SÉRIEUX

UN SUPER TRAITEMENT DE TEXTE
TASWORD (Tasman-Sémaphore)
Le traitement de texte "in French" à l'écran à l'imprimante. Traitement de texte performant en français (accents et signes), accompagné d'un manuel lui aussi en français. TASWORD est sans aucun doute le TRAITEMENT DE TEXTE de l'AMSTRAD.
Réf. 67093 .... C **290 F**
Réf. 67094 .... D **349 F**

MAXAM
Macroassembleur, désassembleur, moniteur, éditeur : "un produit dont aucun utilisateur sérieux d'AMSTRAD ne peut se passer" (YOUR COMPUTER, mai 85).
3 supports : C **350 F** - D **449 F** - ROM **798 F.**

DATA FILE II (Kuma).
Base de donnée conçue pour fonctionner avec un maximum de simplicité et de souplesse. L'utilisateur peut accéder à un menu d'aide à tout moment. En prenant une base de trente caractères par enregistrement il est possible de se constituer un fichier de 930 enregistrements. L'option imprimante vous offre le choix entre trois types d'impression. Des fonctions puissantes (tri, recherche, etc.) ont été incorporées au programme. En un mot *DATA FILE II l'efficacité sans la complication.*
Réf. 67206 .... C **159 F**
Réf. 67205 .... D **209 F**

ÉDUCATION (Run informatique).

CONJUGAISON FRANÇAISE
Nous vivons un temps où bientôt ceux qui savent lire et écrire vaudront de l'or. Ne perdez pas une minute pour acquérir une parfaite maîtrise des verbes et de leur maniement !
Réf. 67227 .... C **140 F**

L'ÉLECTRICITÉ EN CLASSE DE 4[e]
L'électricité en classe de 4[e] n'est ni un cours ni un jeu. Ce programme vous permettra de vérifier et d'approfondir vos connaissances.
C'est aussi un très bon programme de recentrage des connaissances pour les plus âgés.
Réf. 67043 .... C **160 F**

LA PHYSIQUE EN CLASSE DE 5[e]
Complément de cours de physique de la 5[e] et porte sur les domaines suivants : DILATATION - MASSE VOLUMIQUE - POUSSÉE D'ARCHIMÈDE.
Réf. 67047 .... C **160 F**

MODEM DIGITELEC

2000 réf. 67184 **1490 F**
2000+ réf. 67187 **1990 F**
2100+ réf. 67228 **2750 F**



BOITE DE RANGEMENT

pour disquettes 3",
couvercle transparent,
2 séparations intercalaires,
Prix : **145 F.**





VOUS VOULEZ ÊTRE PLUS PERFORMANT !!! joysticks

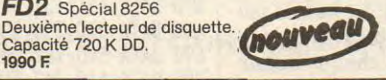
GUNSHOT JOYSTICK
125 F



COMPÉTITION PRO
195 F



FD2 Spécial 8256
Deuxième lecteur de disquette.
Capacité 720 K DD.
1990 F.



GARANTIE RUN = GARANTIE CONSTRUCTEUR

Mettez votre AMSTRAD à l'abri, protégez-le avec nos
HOUSSES CLAVIER ET MONITEUR :

• 464 couleur (2 housses)	Réf. 75150	**140 F**
• 464 monochrome (2 housses)	Réf. 75100	**140 F**
• 128 couleur (2 housses)	Réf. 67186	**145 F**
• 128 monochrome (2 housses)	Réf. 67182	**145 F**
• 8256 (3 housses)	Réf. 67183	**195 F**
• DD1 (1 housse)	Réf. 75101	**45 F**
• DMP1 ou DMP 2000 (1 housse)		**80 F**

Pour AMSTRAD 6128 et CPW 8256.

MULTIPLAN. Le fameux tableur professionnel qui a déjà fait ses preuves sur de nombreuses machines. Prix : .... **498 F**

dBASE II. Le système de données rationnel-les bien connu des professionnels.
Prix : .... **790 F**

BON DE COMMANDE à découper et à renvoyer à RUN dép VPC - 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Téléphone ____

Titre ____ Réf. ____ Prix ____
Titre ____ Réf. ____ Prix ____
Titre ____ Réf. ____ Prix ____
Titre ____ Réf. ____ Prix ____
Port + 15 F*
Contre-remboursement **+ 30 F***
* France métropolitaine
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐ TOTAL

SIGNATURE
(signature des parents) pour les moins de 18 ans

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte



AMS 3

expire à fin .../...
Signature et date obligatoires :

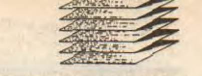
Demandez le catalogue "LOGICIELS AMSTRAD" complet ■

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ

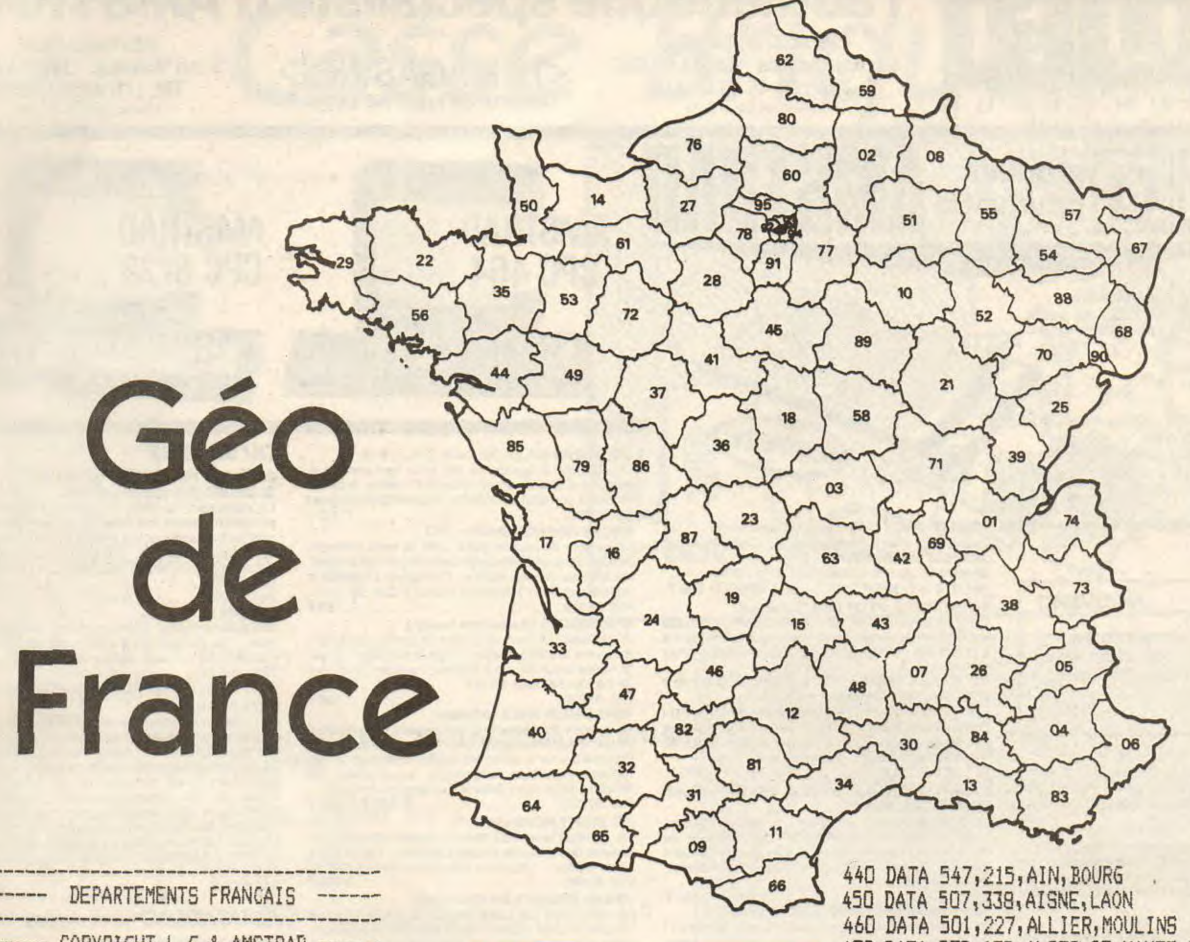
NOUS VENDONS AUSSI LES MACHINES CONSULTEZ-NOUS POUR VOS ACHATS AMSTRAD

SF



Géo de France




```
10 '-----------------------------------------
20 '------  DEPARTEMENTS FRANCAIS  ------
30 '-----------------------------------------
40 '------ COPYRIGHT L.G & AMSTRAD ------
50 '-----------------------------------------
60 MODE 1:INK 0,5:BORDER 5:PAPER 0:CLS
70 DIM DEP$(2,95):DIM VILLE%(2,95)
80 DATA 461,387,460,366,462,363,458,362,424,341
90 DATA 423,336,429,335,422,330,412,330,396,335
100 DATA 393,333,390,341,394,347,392,349,385,347
110 DATA 376,350,374,349,377,336,382,328,382,313
120 DATA 385,307,376,307,375,312,372,312,367,308
130 DATA 363,311,355,308,345,320,336,320,333,315
140 DATA 328,315,326,312,323,315,308,313,304,310
150 DATA 304,305,315,305,316,300,308,302,307,298
160 DATA 312,299,315,295,306,295,306,293,314,282
170 DATA 318,285,340,270,345,273,347,270,355,268
180 DATA 353,262,358,259,370,259,365,257,362,255
190 DATA 366,250,365,247,362,245,362,242,370,236
200 DATA 375,225,387,222,385,217,387,207,382,202
210 DATA 395,192,397,182,391,191,385,195,380,164
220 DATA 385,162,379,160,373,127,365,117,372,113
230 DATA 373,106,391,100,395,95,405,95,410,90
240 DATA 425,92,428,95,445,87,456,86,454,83
250 DATA 462,79,471,80,478,77,485,79,490,81
260 DATA 496,77,490,85,491,105,506,110,516,117
270 DATA 535,112,552,110,563,102,565,97,570,99
280 DATA 573,97,578,101,588,104,588,107,585,109
290 DATA 607,127,609,134,601,137,599,140,596,140
300 DATA 590,152,595,158,595,165,584,175,596,182
310 DATA 596,187,586,198,593,206,587,213,587,220
320 DATA 585,223,575,223,571,219,571,214,565,213
330 DATA 568,222,568,230,577,237,578,244,588,253
340 DATA 588,263,603,265,603,291,617,315,616,320
350 DATA 603,322,598,326,592,323,585,326,580,325
360 DATA 577,331,570,335,562,331,559,336,551,336
370 DATA 544,344,540,345,535,351,536,361,533,359
380 DATA 530,353,525,351,519,353,519,360,516,365
390 DATA 511,364,508,370,505,375,500,374,495,380
400 DATA 487,382,482,393,461,387,611,120,615,120
410 DATA 616,85,610,63,606,61,602,68,596,70
420 DATA 598,73,598,75,595,77,595,80,591,81
430 DATA 593,97,590,97,595,106,609,111,611,120
```

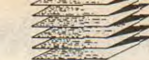
Au son de la Marseillaise, vous verrez se dessiner notre belle carte de France. Ce jeu/éducatif, vous l'avez deviné a pour thème la géographie. Après la musique d'introduction, vous verrez apparaître sur la gauche de l'écran une fenêtre portant les mentions "No du département", "département", "ville préfecture". A chaque coup joué, l'ordinateur sélectionne aléatoirement l'élément qui doit vous permettre de trouver les autres. L'élément donné est alors affiché en rouge dans la fenêtre d'écran pendant que la ville, ainsi choisie, clignote sur la carte de France. Le but du jeu est alors de trouver les deux inconnues. Après chaque bonne réponse le score est augmenté d'une unité (avec musique) tandis que vous perdez une vie à chaque erreur.

Important : pour l'écriture du programme, il faut écrire noms de villes et départements (en DATA) en majuscules, surtout sans laisser d'espace en fin de ligne (se conformer au listing). Pour arrêter la musique, lors de l'introduction, et passer à la suite, appuyer sur une touche (c'est dommage...).

Laurent Guinaudeau

```
440 DATA 547,215,AIN,BOURG
450 DATA 507,338,AISNE,LAON
460 DATA 501,227,ALLIER,MOULINS
470 DATA 575,135,ALPES DE HAUTE PROVENCE,DIGNE
480 DATA 571,154,HAUTES ALPES,GAP
490 DATA 600,122,ALPES MARITIMES,NICE
500 DATA 533,157,ARDECHE,PRIVAS
510 DATA 537,345,ARDENNES,MEZIERES
520 DATA 455,98,ARIEGE,FOIX
530 DATA 525,290,AUBE,TROYES
540 DATA 472,105,AUDE,CARCASSONE
550 DATA 430,146,AVEYRON,RODEZ
560 DATA 553,112,BOUCHES DU RHONE,MARSEILLE
570 DATA 416,326,CALVADOS,CAEN
580 DATA 476,167,CANTAL,AURILLAC
590 DATA 421,197,CHARENTE,ANGOULEME
600 DATA 388,217,CHARENTE MARITIME,LA ROCHELLE
610 DATA 475,251,CHER,BOURGES
620 DATA 457,181,CORREZE,TULLE
630 DATA 594,64,CORSE,AJACCIO
640 DATA 542,256,COTE D'OR,DIJON
650 DATA 355,305,COTES DU NORD,SAINT BRIEUC
660 DATA 464,213,CREUSE,GUERET
670 DATA 431,181,DORDOGNE,PERIGUEUX
680 DATA 570,256,DOUBS,BESANCON
690 DATA 540,167,DROME,VALENCE
700 DATA 448,317,EURE,EVREUX
710 DATA 456,296,EURE ET LOIRE,CHARTRES
720 DATA 321,289,FINISTERE,QUIMPER
730 DATA 525,124,GARD,NIMES
740 DATA 451,119,HAUTE GARONNE,TOULOUSE
750 DATA 431,121,GERS,AUCH
760 DATA 400,168,GIRONDE,BORDEAUX
770 DATA 512,119,HERAULT,MONTPELIER
780 DATA 378,293,ILE ET VILAINE,RENNES
790 DATA 462,235,INDRE,CHATEAUROUX
800 DATA 436,263,INDRE ET LOIRE,TOURS
810 DATA 560,178,ISERE,GRENOBLE
820 DATA 556,236,JURA,LONS LE SAUNIER
830 DATA 400,131,LANDES,MONT DE MARSAN
840 DATA 451,270,LOIR ET CHER,BLOIS
850 DATA 527,185,LOIRE,SAINT ETIENNE
860 DATA 515,172,HAUTE LOIRE,LE PUY
```

```
870 DATA 378,256,LOIRE ATLANTIQUE,NANTES
880 DATA 466,230,LOIRET,ORLEANS
890 DATA 453,152,LOT,CAHORS
900 DATA 429,145,LOT ET GARONNE,AGEN
910 DATA 506,154,LOZERE,MENDE
920 DATA 401,264,MAINE ET LOIRE,ANGERS
930 DATA 393,325,MANCHE,SAINT LO
940 DATA 530,315,MARNE,CHALONS
950 DATA 544,286,HAUTE MARNE,CHAUMONT
960 DATA 399,289,MAYENNE,LAVAL
970 DATA 569,307,MEURTHE ET MOSELLE,NANCY
980 DATA 544,310,MEUSE,BAR LE DUC
990 DATA 351,274,MORBIHAN,VANNES
1000 DATA 569,321,MOSELLE,METZ
1010 DATA 495,249,NIEVRE,NEVERS
1020 DATA 493,375,NORD,LILLE
1030 DATA 469,334,OISE,BEAUVAIS
1040 DATA 422,301,ORNE,ALENCON
1050 DATA 485,364,PAS DE CALAIS,ARRAS
1060 DATA 494,196,PUY DE DOME,CLERMONT FERRAND
1070 DATA 401,110,PYRENEES ATLANTIQUES,PAU
1080 DATA 412,106,HAUTES PYRENEES,TARBES
1090 DATA 486,85,PYRENEES ORIENTALES,PERPIGNAN
1100 DATA 605,303,BAS RHIN,STRASBOURG
1110 DATA 600,283,HAUT RHIN,COLMAR
1120 DATA 536,196,RHONE,LYON
1130 DATA 568,271,HAUTE SAONE,VESOUL
1140 DATA 536,220,SAONE ET LOIRE,MACON
1150 DATA 421,285,SARTHE,LE MANS
1160 DATA 567,189,SAVOIE,CHAMBERY
1170 DATA 571,206,HAUTE SAVOIE,ANNECY
1180 DATA 469,310,PARIS,PARIS
1190 DATA 447,336,SEINE MARITIME,ROUEN
1200 DATA 487,300,SEINE ET MARNE,MELUN
1210 DATA 469,310,YVELINES,VERSAILLES
1220 DATA 405,220,DEUX SEVRES,NIORT
1230 DATA 478,350,SOMME,AMIENS
1240 DATA 467,130,TARN,ALBI
1250 DATA 451,134,TARN ET GARONNE,MONTAUBAN
1260 DATA 581,117,VAR,DRAGUIGNAN
1270 DATA 540,132,VAUCLUSE,AVIGNON
1280 DATA 381,232,VENDEE,LA ROCHE SUR YON
1290 DATA 424,230,VIENNE,POITIERS
1300 DATA 449,205,HAUTE VIENNE,LIMOGES
1310 DATA 580,287,VOSGES,EPINAL
1320 DATA 507,272,YONNE,AUXERRE
1330 DATA 585,268,TERRITOIRE DE BELFORT,BELFORT
1340 DATA 469,310,ESSONE,EVRY
1350 DATA 469,310,HAUTS DE SEINE,NANTERRE
1360 DATA 469,310,SEINE SAINT DENIS,BOBIGNY
1370 DATA 469,310,VAL DE MARNE,CRETEIL
1380 DATA 469,310,VAL D'OISE,PONTOISE
1390 S=0:C=8
1400 INK 1,1:INK 2,1:INK 1,8:INK 2,24
1410 MODE 1:RESTORE:READ A,B:MOVE A,B:FOR I=2 TO 163:READ A,B:DRAW A,B,1:NEXT
1420 READ A,B:MOVE A,B-20:FOR I=2 TO 17:READ A,B:DRAW A,B-20,1:NEXT
1430 FOR I=1 TO 95:READ A,B,A$,B$:VILLE%(1,I)=A:VILLE%(2,I)=B:DEP$(1,I)=A$:DEP$(2,I)=B$:PLOT A,B,2:NEXT
1440 LOCATE 30,6:PAPER 0:PEN 2:PRINT"*"
1450 INK 1,27:INK 2,0:PEN 3:LOCATE 22,25:PRINT"   By GUIN"
1460 IF TEMO=0 THEN TEMO=1:GOSUB 1850
1470 WINDOW #1,1,18,1,25
1480 WINDOW SWAP 1
1490 PAPER 1:CLS:PEN 1:PAPER 2
1500 INK 3,6,0
1510 PRINT "QUESTIONS A PARTIR"
1520 RANDOMIZE TIME
1530 N=INT(RND(1)*95)+1
1540 M=INT(RND(1)*3)+1
1550 PLOT VILLE%(1,N),VILLE%(2,N),3:PLOT VILLE%(1,N)+2,VILLE%(2,N),3:PLOT VILLE%(1,N),VILLE%(2,N)+2,3:PLOT VILLE%(1,N)-1,VILLE%(2,N)
,3:PLOT VILLE%(1,N),VILLE%(2,N)-2,3
1560 LOCATE 1,2:IF M=1 THEN PRINT"    D'UNE VILLE      "
1570 IF M=2 THEN PRINT"   D'UN NUMERO     "
1580 IF M=3 THEN PRINT" D'UN DEPARTEMENT "
1590 PAPER 1:PEN 2:LOCATE 1,7:PRINT"N' DU DEPARTEMENT:":LOCATE 1,13:PRINT"DEPARTEMENT:":LOCATE 1,19:PRINT"VILLE PREFECTURE:"
1600 PEN 3:IF M=1 THEN LOCATE 1,20:PRINT DEP$(2,N)
1610 IF M=2 THEN LOCATE 1,8:PRINT N
1620 IF M=3 THEN LOCATE 1,14:PRINT DEP$(1,N)
1630 PEN 0:LOCATE 1,25:PRINT"SCORE:";S:LOCATE 1,24:PRINT"VIES RESTANTES:";C:IF M=2 THEN 1680
1640 LOCATE 1,8:LINE INPUT N$:IF VAL(N$)=N THEN S=S+1:GOSUB 1850 ELSE C=C-1:SOUND 1,1000,10,7:LOCATE 1,9:PRINT N
1650 IF C<0 THEN 1800
1660 LOCATE 16,24:PRINT USING"##";C:LOCATE 7,25:PRINT USING"##";S
1670 IF M=3 THEN 1730
1680 LOCATE 1,14:LINE INPUT V$
1690 GOSUB 2010
1700 IF V$=DEP$(1,N) THEN S=S+1:GOSUB 1850 ELSE C=C-1:SOUND 1,1000,10,7:LOCATE 1,15:PRINT DEP$(1,N):IF M=1 THEN FOR I=1 TO 500:NEXT
1710 IF C<0 THEN 1800
1720 LOCATE 16,24:PRINT USING"##";C:LOCATE 7,25:PRINT USING"##";S
1730 IF M=1 THEN 1790
1740 LOCATE 1,20:LINE INPUT V$
1750 GOSUB 2010
1760 IF V$=DEP$(2,N) THEN S=S+1:GOSUB 1850 ELSE C=C-1:SOUND 1,1000,10,7:LOCATE 1,21:PRINT DEP$(2,N):FOR I=1 TO 800:NEXT
1770 IF C<0 THEN 1800
1780 LOCATE 16,24:PRINT USING"##";C:LOCATE 7,25:PRINT USING"##";S
1790 CLS:PLOT VILLE%(1,N),VILLE%(2,N),2:PLOT VILLE%(1,N)+2,VILLE%(2,N),0:PLOT VILLE%(1,N),VILLE%(2,N)+2,0:PLOT VILLE%(1,N)-2,VILLE%(
2,N),0:PLOT VILLE%(1,N),VILLE%(2,N)-2,0:GOTO 1470
1800 '--------- FIN
1810 MODE 0:INK 0,5:INK 1,24:INK 2,6:PAPER 1:PEN 2:LOCATE 7,12:PRINT"PERDU":FOR I=1 TO 2000:NEXT
1820 MODE 1:PEN 1:PAPER 0:PRINT"UNE AUTRE PARTIE(O/N)?":CALL &BB06
1830 IF INKEY(34)<>0 AND INKEY(46)<>0 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 1820
1840 IF INKEY(46)=0 THEN CLS:END ELSE 1390
1850 REM      ------------------
1860 REM        -- MARSEILLAISE --
1870 REM      ------------------
1880 RESTORE 1890
```



```
1890 DATA 213,0.25,213,0.75,213,0.25,159,1,159,1,142,1,142,1,106,1.5,127,0.5,159,0.5,1,0.25,159,0.25,127,0.75,159,0.25
1900 DATA 190,1.5,119,2,142,0.75,169,0.25,159,2,159,0.5,1,0.5,159,0.75,142,0.25,127,1,127,1,127,1,119,0.75,127,0.25,127,1,142,1,142,
0.5,1,0.5,142,0.75,127,0.25
1910 DATA 119,1,119,1,119,1,106,0.75,119,0.25,127,2,127,0.5,1,0.5,106,0.75,106,0.25,106,1,127,0.75,159,0.25,106,1,127,0.75,159,0.25,
213,2,213,0.5,1,0.25,213,0.25,213,0.75,169,0.25,142,2,119,1,142,0.75,169,0.25
1920 DATA 142,1,159,0.5,1,0.5,179,2,190,1,159,0.75,159,0.25,159,1,169,0.75,159,0.25,142,2,142,0.5,1,0.5,142,1,134,1.5,134,0.5,134,0.
5,134,0.5,119,0.5,106,0.5,142,3,134,0.5,142,0.5,159,1.5,159,0.5,134,1,142,0.5,159,0.5,159,1,169,0.5,1,2.25,106,0.25
1930 DATA 106,2,106,0.5,127,0.75,159,0.25,142,2.5,1,1,106,0.25,106,2.5,106,0.5,127,0.75,159,0.25,142,2,142,0.5,1,0.5,213,1,159,2,159
,0.5,1,0.5,142,1,127,2,127,1,1,1,119,2,106,1,95,1,142,2,142,0.5,1,0.5,95,1
1940 DATA 106,2,106,0.75,127,0.25,119,0.75,142,0.25,159,2,159,0.5
1950 IF INKEY$<>"" THEN 1950
1960 FOR I=1 TO 128:READ A,B:SOUND 1,A,B*30,15:SOUND 1,1,1,0:
1970 IF INKEY$<>"" THEN TEMOIN=1:RETURN
1980 IF TEMOIN=1 AND I=10 THEN RETURN
1990 NEXT
2000 TEMOIN=1:RETURN
2010 '-----------------------
2020 '---ANALYSE DES VARIABLES
2030 '-----------------------
2040 V$=UPPER$(V$)
2050 IF RIGHT$(V$,1)=CHR$(32) THEN V$=LEFT$(V$,LEN(V$)-1):GOTO 2050
2060 IF LEFT$(V$,1)=CHR$(32) THEN V$=RIGHT$(V$,LEN(V$)-1):GOTO 2060
2070 FOR I=1 TO LEN(V$)
2080 IF MID$(V$,I,1)="-" THEN V$=LEFT$(V$,I-1)+" "+MID$(V$,I+1)
2090 NEXT
2100 IF V$="STRASBOURG" OR V$="FINISTERE" THEN 2140
2110 FOR I=1 TO LEN(V$)-1
2120 IF MID$(V$,I,1)="S" AND MID$(V$,I+1,1)="T" THEN V$=LEFT$(V$,I)+"AIN"+MID$(V$,I+1):I=0
2130 NEXT
2140 FOR I=1 TO LEN(V$)
2150 IF MID$(V$,I,1)="/" THEN V$=LEFT$(V$,I-1)+" SUR "+MID$(V$,I+1):I=0
2160 NEXT
2170 RETURN
```


E.S.A.T. Software

55, rue Tondu — 33000 Bordeaux — Tél 56.96.35.23 Poste 31

Importateur — Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

SYSTEME X 170 F CAS. 205 F DISQ.

Le SYSTEME X est un programme (RSX) d'extension à un système résidant qui apporte plus de 30 commandes supplémentaires à votre AMSTRAD.

SPIRIT 125 F CASSETTE

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en-tête de cassette sur disquette. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z 80 et un utilitaire désassembleur. Compris avec SPIRIT, il y a les programmes d'interception de saut de bloc, LOADER 1 et LOADER 2 pour aider à charger les programmes à partir de la disquette.

TRANSMAT 150 F CASSETTE 185 F DISQUETTE

Permet le transfert facile sur disques de tous logiciels sur bande. Pour un système à disques AMSTRAD DDI-1.
• Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques • Lecteur global d'en-tête de disque • Adjonction éventuelle de réadressage • Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.

BOURSE D'INFORMATIONS TRANSMAT

Informations complémentaires pour passer des programmes difficiles. Mise à jour régulière des 4 premières éditions. 80 F

TRANSMAT maintenant en ROM.

ODD-JOB 200 F

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendiez : • Un éditeur complet • Récupérer les programmes effacés • Cacher des programmes du menu • Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII • Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque • Empêcher l'effacement involontaire des programmes • Un duplicateur de disque intelligent • Formater deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive • Transférer les programmes cassette/disquette • Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20% • Charger et lister les programmes en BASIC.

POUR VOTRE AMSTRAD 464 - 664 - 6128

RSX SYCLONE 2 130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Un ensemble RSX bande à bande qui apporte de nouvelles commandes ainsi que de NOMBREUSES POSSIBILITES pour votre CPC 464.
• Sauvegarder vos précieux logiciels pour un chargement avec une économie de temps de 75% • Choix de sept vitesses de sauvegarde, 1 000 à 4 000 bauds • Pas besoin de SYCLONE pour le rechargement à grande vitesse • Lecteur global d'en-tête • Commandes disponibles à partir du BASIC • Chargement et impression de programmes BASIC sauvegardés • Impression de vos bandes WELCOME.

PRINTER PAC 1 125 F CASSETTE 160 F DISQUETTE

Une extension de système résidante qui ajoute SIX nouvelles commandes à votre CPC 464/664. Un ensemble à deux programmes conçu pour l'imprimante AMSTRAD DMP1 (AMDUMP) et pour les imprimantes compatibles ESPSON (EPDUMP).
• VIDAGE ECRAN dans tous les modes. Deux formats avec EPDUMP • Vidage texte dans tous les modes • Trois nouveaux types de caractères pour le DMP1 • Préciser les encres de fond (la version 664 n'est pas disponible sur cassette).

SCRIPTOR 130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Un élément essentiel pour les propriétaires d'imprimante DMP-1. Six polices de caractères définissables. Laissez faire votre DMP-1 sans extension.
• Caractère à jambage inférieur • Futuriste • Italiques • Compatible avec AMSWORD • Ecriture liée • Caractères gros et gras • Programme de définition de caractères • Une finition professionnelle pour votre correspondance.

TOMCAT 130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout même sans en-tête, et normalement d'un seul coup.

ZEDIS 130 F CASSETTE 165 F DISQUETTE

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.

8 - AMS

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part — Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieur à 500 F

SIGNATURE

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

Mode de paiment : ☐ chèque/☐ mandat/☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux

	C	D
TOMCAT		
TRANSMAT		
SCRIPTOR		
ZEDIS		
RSX SYCLONE 2		
SYSTEME X		
PRINTER PAC 1		
ODD JOB		



INTERFACE SÉRIE RS 232 **590 F**



SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**
SYNTHE VOCAL FRANÇAIS
- En cassette **390 F**
- En disquette **490 F**



ADAPTATEUR COULEUR PÉRITEL
– MP1 pour CPC 464 **390 F**
– MP2 pour CPC 664/6128 **490 F**



CRAYON OPTIQUE – CPC **310 F**
pour couleur uniquement.



SOURIS AMX POUR CPC
Fournie avec 4 logiciels **690 F**

Tout Amstrad en 8 pages
(à détacher et à conserver)

Catalogue n° 1. Extrait du tarif au 01.02.86.
Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01.04.86.

AMSTRAD

64 K

AMSTRAD CPC 464

2.690 F Avec moniteur noir et blanc + câbles. Complet	A CREDIT 290 F comptant 230 F en 12 mensualités — TEG 24,35 % Coût total crédit + DIM 360 F
3.990 F Avec moniteur couleur + câbles. Complet	A CREDIT 390 F comptant + 345,10 F en 12 mensualités — TEG 24,35 % Coût total Crédit + DIM 541,20 F



128 K

AMSTRAD CPC 6128

4.490 F Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet	A CREDIT 390 F comptant + 392,60 F en 12 mensualités — TEG 24,10 % Coût total Crédit + DIM 611,20 F
5.990 F Avec moniteur couleur + câbles Complet	A CREDIT 590 F comptant + 517 F en 12 mensualités — TEG 24,10 % Coût total Crédit + DIM 1177,20 F

Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128
390 F



EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

AMSTRAD DMP 2000



2.290 F	A CREDIT 290 F Comptant + 246,90 F en 9 mensualités — TEG 22,90 % Coût total crédit + DIM 222,10 F

IMPRIMANTE SMITH-CORONA

Promo



D 100 - 130 CPS **2.990 F**
D 200 - 160 CPS **3.990 F**

Lecteur disquette AMSTRAD DD1



~~2.490 F~~
1.990 F
avec interface Livré Complet avec CP/M 2.2. et Dr. logo, interface et câbles 3 pouces.

A CREDIT 190 F comptant + 223,40 F en 9 mensualités — TEG 24,35 % Coût total Crédit + DIM 210,60 F

OKIMATE 20 COULEUR

A CREDIT 290 F comptant + 259,60 F en 12 mensualités
2 990 F

IMPRIMANTE CENTRONICS

1.950 F



Jostick AMSTRAD

155 F
Avec prise pour brancher une autre manette

Jostick seul 140 F

JOYSTICK Compétition PRO **220 F**

LECTEUR DISQUETTE FD1



~~1.990 F~~
1.590 F
sans interface 2e lecteur de disquette - Se branche sur le câble du DD1



BOITIER RANGEMENT
40 disquettes 3' **150 F**

dk'tronics

EXTENSION DE MEMOIRE 64K

Transforme votre CPC 464 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 128K de mémoire.
L'extension 64K donne une configuration de RAM équivalente à celle du CPC 6128. Elle est accompagnée du logiciel RSX qui permet d'utiliser la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables.
Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation, 599 F.

EXTENSION DE MEMOIRE 256K

Transforme votre CPC 464 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 320K de mémoire.
L'extension 256K donne une configuration de mémoire équivalente à celle du CPC 6128 mais comporte 4 blocs supplémentaires de 64K.
Elle est accompagnée du logiciel RSX qui utilise la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables. Les 250K peuvent stocker 16 pages-écrans de 16K. Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation, 1199 F.

DISQUE SILICONE 256K

256K de RAM disque beaucoup plus rapide que le drive habituel et de capacité plus importante. Il peut être utilisé comme un 2e lecteur, ou comme un 3e lecteur sur un système à 2 lecteurs.
Il répond à toutes les commandes habituelles du disque Amstrad : chargement, sauvegarde, catalogue...
Les données peuvent être transférées à partir dun disque ou à partir de la RAM. Les programmes d'application peuvent ainsi avoir une vitesse d'utilisation beaucoup plus importante.
1199 F.

DISQUETTE AMSTRAD
35 F l'unité
AUTRES MARQUES
45 à 59 F



INTERFACE SYNMIDI **1.490 F**
Connexion sur synthétiseur livré avec cassette et disquette

HYPER-CB
Communication

183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30.



Amstrad : des utilitaires complets dans tous les domaines...

Catalogue n° 1. Extrait du tarif au 01.02.86.
Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01.04.86.

TRAITEMENT TEXTE

AMLETTRES
Petit traitement de texte familial.

AMSWORD
Traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation. Mode d'emploi en français.

MICROPEN
Base de données et texte. En anglais.

MICROSCRIPT
Traitement de texte en anglais avec 55 fonctions différentes Possibilité de faire des calculs. Notice en anglais.

SCRIBE
Traitement de texte pour un usage professionnel.

TEXTOMAT
Puissant trai.ement de texte et facile d'utilisation 16640 caractères, caractères accentués, fonctionne en 80 caractères. Numérotation des pages. Très bien.

TABLEURS

CALCUMAT
Tableur compatible avec Textomat et Datamat. Permet de réaliser des graphiques.

EASY AMSCALC
Tableur electronique (26 x 30 colonnes) offrant toutes les fonctions habituelles.

EASY CALC
Feuille de calcul electronique standard (26 x 30 colonnes).

MICROSPREAD
Tableur electronique avec une protection (mot de passe). Programme et notice en anglais.

MULTIPLAN
Célèbre tableur maintenant disponible sur Amstrad PCW 8256 et CPC 6128 (265 lignes et 63 colonnes).Entièrement modulable. Notice en français.

BASE DE DONNÉES

DATAMAT
Gestion de fichiers (4000 fiches, 512 caractères, 50 champs). 40 ou 80 colonnes par ligne. (accents français). Compatible avec Textomat et Calcumat. Manuel en français. (CPC 464, 664, 6128).

DBASE 2
Gestion de base de donnée. Possibilité de réaliser de nombreuses applications : paie, stock, facturation,... Manuel en français. Pour CPC 6128 et PCW 8256.

FICHIER

EASY FILE
Gestion de fichiers (30 rubriques, 200 fiches) avec recherche multicritère et fonction calcul et total. Sortie sur imprimante. Pour les petites applications

GESTON DE FICHIER
Gestion de fichiers (20 rubriques, 200 fiches) avec recherche multicritère. Pour les petites applications.

GESTION DE FICHIER
Creation et gestion de fiches, selection multicritères. Format d'édition parametrable.

MA BASE
Gestion de fichier classique sur K7. Pour les petites utilisations.

MASTERFILE
Système de gestion de fichiers.

MINIFILE
Petite gestion de fichier familial.

UTILITAIRE

PROGRAMMATION

CPC TURBO
Un ensemble d'outils performants pour animer votre ecran (scrolling, écriture dilattée, cercle, fill, trucage...) Avec aussi de nouvelles instructions. Très facile à utiliser pour une programmation Basic.

H. BASIC
Extension du Basic de l'Amstrad avec les 6 nouvelles fonctions.

INITATION AU BASIC
Cours d'initiation au basic livré avec manuel en français et 2 cassettes de demonstration.

LOGO
L'initiation à la geometrie d'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'ecran. En anglais.

3 D MEGACODE
Basic étendu avec plus de 40 fonctions supplémentaires réparties en 6 pack d'instructions.

PROGRAMMATION

SUPERCOPY
Utilitaire 100 % en langage machine pour faire une copie d'ecran sur une imprimante, en mode graphique et en mode texte (avec spooler).

SUPERSPRITES
Utilitaire 100 % en langage machine qui utilise une gestion de sprites et vous permet de réaliser vous même une animation ultra rapide, même si vous n'avez aucune notion d'assembleur.

SYSTEME X
Ce logiciel offre 30 nouvelles commandes, permet de sauvegarder les programmes à une vitesse comprise entre 1000 et 4000 bauds. Très simple d'utilisation.

U DOS
Gestion de fichiers indexés grâce à des instructions supplémentaire Il est possible d'ouvrir 7 fichiers simultanément. Livré avec notice détaillée.

UTILITAIRE CASSETTE
Programme pour faire des sauvegardes et des changements ultra rapide. Sur la face B, un enregistrement permet de tester et de régler l'azimutage de votre magneto.

UTILITAIRE DISQUETTE
Utilitaire pour travailler ou coder (à partir des pistes, des secteurs) une disquette. Vous pouvez ainsi "réparer" vos disquettes endommagées et récupérer vos fichiers.

ZEN
Système complet pour les programmeurs Z 80. Il s'agit d'un assembleur comprenant un jeu de commande d'édition, des fonctions save, load... Très utile.

ASSEMBLEUR

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Grâce au logiciel et à son livre, vous pourrez apprendre le langage machine Z 80. Des démonstrations et des commandes graphiques vous seront fournies. Très progressif.

DAMS
Logiciel intégrant un assembleur, un moniteur, un désassembleur. Ecrit en langage machine. En français.

DEVPAC ASSEMBLER
Permet de programmer en langage machine en 40 ou 80 colonnes. Le programme est en anglais.

LANGAGE

FONT 64
Cet utilitaire permet de gérer de nombreux caractères et de les intégrer dans vos programmes Basic. Vous avez également 2 fonctions pour l'imprimante.

FORTH
Un nouveau langage très performant avec un editeur, un assembleur, des extensions de langage. Avec manuel en anglais.

PASCAL 80
Voici un compilateur Pascal très rapide, livré avec une notice explicative. De nombreux exemples vous expliqueront ce langage.

GRAPHIQUES

CP GRAPH
Utilitaire graphique permettant la visualisation des données établies à partir de Multigestion. (Histogrammes , fromages.)

EASY GRAPH
Logiciel de graphique pour visualiser à l'écran vos résultats aux formes habituelles.

UTILISATION PROFESSIONNELLE

GESTION ENTREPRISE

AM COMPTA
Il s'agit d'une comptabilité à partir de la saisie des recettes et des dépenses avec possibilité de graphisme, recherche et edition.

COMPTA VISMEDIT
Avec cette comptabilité, vous pouvez rentrer jusqu'à 750 lignes définies en séquences mensuelle, bimensuelle, hebdomadaire ou sur la durée de votre choix.

COMPTABILITE GENERALE
Programme compatible avec la facturation standard. On trouve les fichiers journal, client, historique. Très professionnel, avec mode d'emploi clair.

FACTURATION STANDARD
Fichiers de 400 clients (code et nom), articles de 1500 références (code et chiffres). Très professionnel, avec mode d'emploi clair.

FACTUR. STANDARD +
Version plus performante : 1250 articles codifiés avec 8 caractères alphanumerique. Très complet avec mode d'emploi.

FACTURATION-CAISSE DETAIL
Programme axé sur le commerce détail. Un fichier client ramené à 100 permet l'extension du fichier articles à 2500 références. Livré avec mode d'emploi clair et complet.

FACTURATION-STOCK
Gestion de 200 articles et facturation seulement avec la gestion de stock.

GESTION D'ENTREPRISE
Gestion selon les achats, les ventes et la trésorerie. 150 entrées par poste. Simple, pour de petites applications.

GESTION DE STOCK
Gestion de 500 références. Pour de petites applications.

STOCK
Logiciel classique de gestion de stock par entrées et sorties directes. Pour de petites applications.

DEVIS/SITUATION TRAVAUX
4 fichiers : articles, clients, constante, tarif horaire. 2500 articles, code par 8 caractères alphanumerique. Gestion d'environ 100 clients. Très performant.

IMPRIMANTE

D 100
120 CPS. Friction et traction. Centronics parallèle. Graphique. Mode 132 caractères. Tout papier.

D 200
160/36 CPS. Friction et traction. Centronics parallèle et série type RS 232. Qualité courrier et listing. Graphique 7 et 8 bits. Mode 132 caractères. Tout papier.

OKIMAT 20
80/20 CPS. Friction et traction. Centronics parallèle. Graphisme. 7 et 8 bits. Couleur. Qualité courrier et listing. Tout papier.

DMP 2000
105/20 CPS. Friction et traction. Centronics parallèle. Graphique. Qualité courrier et listing. Papier lisse et thermique.

DRAFT 3101 GLP
50/18 CPS. Friction (traction en alternative). Centronics parallèle. Qualité courrier et listing. 7 et 8 bits. Tout papier.

MODEM

MODEM UNIVERSEL
Réponse automatique
- 300 bauds-Full dupleix (V21)
- 600 bauds-Half dupleix (V23)
- 675 bauds-Half dupleix
- 1200 bauds-Half dupleix (V23)
- 75/1200 bauds-Minitel
- 300 bauds-Full dupleix(Bell 103)
- 1200 bauds-Half dupleix(Bell 202)

GRAPHIQUE

DESSIN

CAO
Utilitaire de création graphique s'oriente vers les professionnels (architectes).

COREPAINT
Utilitaire d'initiation au dessin assisté par ordinateur : système de matrice de point à point. Sauvegarde et copie d'ecran intégrée.

DAO
Vous pourrez créer des dessins sur l'écran de votre Amstrad. Vous pourrez ensuite les utiliser dans d'autres programmes.

GRAPHICORE
DAO avec gomme et crayon, système exonometrie.

EASY AMSCODE
Ce programme vous permet d'avoir une initiation au langage machine Z80. Vous pourrez désassembler des fichiers binaires à volonté.

LORIGRAPH
Utilitaire de creation graphique de haute qualité. Très performant.

MAGIC PAINTER
Utilitaire de création d'image. Facile d'utilisation.

SALUT L'ARTISTE
Utilitaire de creation d'image ecran avec sauvegarde et edition. Utilisation facile. En français.

NOUVEAU dBASE 2 790 F

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB
Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

Mul
pou
CPC
PCW
L'ord
l'imp
le tra
pour
NOU
- Comp
- Gestic
TRAITE
DIS
TA
CA
DIS

NOUVEAU

Multiplan pour Amstrad CPC 6128 et PCW 8256 **499 F**

dBASE 2 790 F

Amstrad : PCW 8256 L'ordinateur et l'écriture pour moins de 7 000 F

Catalogue n° 1. Extrait du tarif au 01.02.86.
Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01.04.86.



PCW 8256



LIVRE COMPLET AVEC

1 Unité centrale
+ 1 Ecran monochrome
+ 1 Lecteur disquette incorporé
+ 1 Imprimante
+ 1 Traitement de texte

6990F

Livré complet

A CREDIT 690 F comptant +603,20 F en 12 mensualités — TEG 24.10% Cout total crédit + DIM 938,40

Livré avec imprimante et traitement de texte

Un micro-ordinateur avec traitement de texte et moins cher qu'une machine à écrire, (et plus pratique).



L'ordinateur l'imprimante le traitement de texte pour moins de 7 000 F.

NOUVEAU POUR PCW 8256

- **Comptabilité Logicys** .... **1.380 F**
- **Gestion de fichier - Act. 1** .... **680 F** fiches avec 10 zones dont 8 paramétrables + lignes complémentaires libres pour renseignements, pouvant être liés à un agenda + calculatrice - Tri multicritères.

- Livré complet

Ensemble comprenant l'unité centrale + le moniteur avec lecteur de disquette incorporé + l'imprimante + traitement de texte - Manuel d'utilisation très détaillé en français

- Généralités PCW 8256

8 Bit - Z 80 A - 256 K RAM -CP/M+ - Basic Mallard - Dr Logo - GSX graphics - Ensemble non compatible avec CPC 464 - 664 et 6128

- Traitement de texte

Sur disquette - Menu deroulant permettant le choix des options - Possiblité de travailler sur un document et d'en imprimer un autre simultanement

- Options périphériques

Interface RS 232 - 2ème lecteur de disquette (FD 2)

- Clavier AZERTY

Clavier AZERTY - 82 touches

- Ecran + lecteur de disquette

Ecran monochrome - Haute résolution - Affichage 90 colonnes x 32 lignes - Lecteur de disquette incorporé

- Imprimante

90 CPS et 20 CPS en qualité courrier - Alimentation papier friction/traction - Large police de caractères

LECTEUR DISQUETTE FD 2 1990F

INTERFACE RS 232 CPS 8256 690F

Démonstration au magasin HYPER-CB Octobre

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT • EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

TRAITEMENT TEXTE

CASSETTES

-AMLETTRES (5-6 PAGES)....... 149 F.
-AMSWORD (POUR TEXTES PRO)... 245 F.

DISQUETTES

-AMSWORD..................... 295 F.
-MICROPEN (Texte/Lettres).... 580 F.
-MICROSCRIPT (Texte+Tableur). 580 F.
-TEXTOMAT.................... 450 F.

TABLEURS

CASSETTES

-EASY AMSCALC (TABLEUR)...... 245 F.
-EASY CALC-TABLEUR........... 195 F.

DISQUETTES

-CALCUMAT + GRAPHIQUE........ 450 F.
-EASY CALC (Tableur)+REPORT.. 345 F.
-MICROSPREAD (Tableur)....... 580 F.
-MULTIPLAN................... 499 F.

BASE DE DONNÉES

DISQUETTES

-DATAMAT..................... 450 F.
-dBASE 2..................... 790 F.

FICHIER

CASSETTES

-EASY FILE-FICHIER........... 195 F.
-GESTION DE FICHIER.......... 150 F.
-MA BASE (FICHIER)........... 165 F.
-MASTERFILE (FICHIER)........ 290 F.
-MINIFILE (FICHIER).......... 149 F.

DISQUETTES

-EASY FILE(Fichier)+REPORT... 345 F.
-GESTION DE FICHES........... 200 F.
-GESTION DE FICHIER.......... 345 F.
-MASTERFILE (Fichier)........ 345 F.
-MASTERFILE.................. 345 F.

PROGRAMMATION

CASSETTES

-AZIMUTH..................... 140 F.
-CONCISE BASIC (T.1)......... 195 F.
-DD1.FIRMWARE MANUEL......... 245 F.
-FIRMWARE (Routines ROM)..... 245 F.
-H.BASIC (48 Nlles commandes) 790 F.
-INITIATION AU BASIC (2 K7).. 245 F.
-SUPERSPRITES................ 120 F.
-TEACH YOURSELF BASIC (T.2).. 245 F.
-TURTLE (Cdes graphiques).... 180 F.
-UTILITAIRES (Boite a outil). 120 F.

DISQUETTES

ACCES DIRECT/UDOS 1.3....... 390 F.
-CPC TURBO................... 180 F.
KIT 5 UTILITAIRES FRANCAIS.. 499 F.
-LOGO EN FRANCAIS............ 180 F.
-SUPERSPRITES................ 180 F.
UTILITAIRES (Boite a outil). 220 F.

ASSEMBLEUR

CASSETTES

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR.... 195 F.
-DAMS ASSEMBLEUR............. 295 F.
-DEVPAC/ASSEMBL.DESSASS...... 290 F.

DISQUETTES

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR.... 295 F.
-DAMS ASSEMBLEUR............. 395 F.
-DEVPAC/ASSEM.DESSASSAMB..... 345 F.

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN A PARTIR DE 1500F

LANGAGE

CASSETTES

-FONT 64..................... 160 F.

DISQUETTES

-FORTH....................... 770 F.
-PASCAL 80................... 180 F.

GRAPHIQUES

CASSETTES

-CP-GRAPH.................... 150 F.
-EASY GRAPH   195 F.

DISQUETTES

-EASY GRAPH + EASY REPORT.... 345 F.

GESTION ENTREPRISE

CASSETTES

-AIDE BUREAUTIQUE............ 250 F.
-COMPTA GENERALE AMSTRAD..... 450 F.
-FACTURATION................. 250 F.
-FACTURATION................. 245 F.
-GESTION D'ENTREPRISE........ 245 F.
-GESTION DE STOCK............ 245 F.
-STOCK....................... 250 F.

DISQUETTES

-AM COMPTA(Recet.-Depens.)... 750 F.
-COMPTA GENERALE AMSTRAD..... 750 F.
-COMPTABILITE GENERALE......1640 F.
-DEVIS/SITUATION TRAVAUX....1280 F.
-FACTURATION CAISSE DETAIL...1390 F.
-FACTURATION STANDARD PLUS...1390 F.
-FACTURATION STANDARD.......1160 F.
-FACTURATION+EDIT.SPECIALE...1470 F.
-FACTURATION/STOCK........... 345 F.
-GESTION D'ENTREPRISE........ 395 F.

DESSIN

CASSETTES

-COREPAINT................... 195 F.
-EASY AMSCODE................ 149 F.
-GRAPHICORE (CAO-DAO)........ 245 F.
-LORIGRAPH................... 210 F.
-MAGIC PAINTER............... 120 F.
-SALUT L'ARTISTE (DAO)....... 185 F.

DISQUETTES

-COREPAINT................... 199 F.
-DAO......................... 170 F.
-LORIGRAPH................... 310 F.
-MAGIC PAINTER............... 180 F.
-SALUT L'ARTISTE............. 245 F.



Amstrad : c'est tous les jeux et les dernières nouveautés...

Catalogue n°1. Extrait du tarif au 01.02.86.
Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01.04.86.

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

1815

Wargame français : les campagnes de Napoléon avec artillerie, infanterie, cavalerie... Possibilités de créer votre propre terrain de jeu et de le sauvegarder. Très facile d'utilisation.

3 D BOXING

Simulation d'un combat de boxe en 3 D. Vous combattez contre les meilleurs boxeurs mondiaux. Graphisme et animation très réussis

3 D FIGHT

Bataille dans l'espace : attaquez les vaisseaux ennemis et déjouez leurs pièges pour atteindre votre objectif : la base ennemie. Très nombreux tableaux en 3 D.

3 D GRAND PRIX

En 3 D, vous êtes au volant de votre bolide. Accélération, freinage, changement de vitesse, vous allez vivre toutes les péripéties de la Formule 1.

3 D STUNT RIDER

Au guidon de votre moto, vous devez franchir un barrage d'autobus dont le nombre s'augmente au fur et à mesure de votre réussite.8 niveaux de jeux.

3 D VOICE CHESS

Jeu d'echec de très haute qualité graphique et sonore mais en anglais.

5EME AXE

Au 23ème siècle et un savant fou. votre machine est désintégrée et vous devez récupérer les objets et les débris disseminés dans l'espace /temps. Jeu entièrement paramétrable au travers des 10 tableaux.

ABSURDITY

Pour guérir du Sida un de vos amis, vous devez réduire votre taille pour pénètrer dans son corps.Mais l'opération coûte chère. Vous devez "braquer" une banque, ensuite pénètrer dans votre ordinateur. Surprenant.

AFFAIRE EN OR

Vous êtes le PDG d'une société et devez conquérir tous les marchés. Jeu de simulation économique pour 1 à 4 joueurs. Très bon graphisme

AIRWOLF

Vous êtes le pilote d'un super helico avec toutes ses aventures. Excellente animation et graphisme.

ALIEN 8

Superbe graphisme. Toutes les aventures du film Allien et du vaisseau spatial.

ALIEN RELIEF

Grandiose bataille de l'espace en relief à vivre avec les lunettes spéciales pour profiter des effets spéciaux.

AMELIE MINUIT

En 1 heure Amélie doit retrouver un dossier très important. Elle doit chercher dans plus de 702 endroits remplis d'armoires, de bibliothèques... Une course contre la montre pour trouver une aiguille dans une botte de foin.

AMIRAL GRAF SPEE

Dans l'atlantique nord en 1940, le Graf Spee doit couler tous les navires traversant cette zone. Faire le point, estimer la distance et la vitesse de l'ennemi, sa direction... un véritable combat naval ! Mais attention, on peut vous couler.

AMSGOLF

Un vrai terrain de golf. Choisissez votre handicap, votre club, votre force, votre direction. En fait jouez au golf avec votre ordinateur.

AMSTRAM DAMES

Jeu de dames 7 forces à très haut niveau pour combattre un adversaire redoutable.

ANDROID I

Une guerre contre des monstres pos-sédant un réacteur pour détruire le monde : rien ne vous sera épargné, des ennemis, des mines, des laby-rinthes... Tout s'érigera contre vous pour vous tuer.

ANDROID 2

Un classique : bataille contre des Androïdes qui vous empêchent de regagner votre vaisseau spatial avant qu'il ne décolle.

APPRENTI SORCIER

Apprenti, vous voulez devenir sorcier. Alors il vous faut connaitre tous les sorts qui vous permettront de triompher des pièges qui vous sont tendus. Le parcours terminé vous devenez Grand Sorcier. Amusant.

AQUAD

Il s'agit d'un jeu de labyrinthe.Vous êtes un poisson et devez vous défendre contre vos nombreux ennemis. Le labyrinthe se modifie constamment

ARGO NAVIS

Agent fédéral vous devez pénétrer dans le vaisseau Argo, le détruire et puis tuer les ennemis qui vous traquent dans de nombreux tableaux.

ATLANTIS

Aventure sous-marine pour rechercher le célèbre continent englouti : l'Atlantide. De nombreuses aventures vous attendent et peut être avec gloire et richesse.

ATTAQUE ASTRALE

Votre vaisseau spatial doit se déplacer dans une zone envahie d'ennemis. En un minimum de temps vous devez les détruire sinon ce rayon mortel reglera votre sort. Bon graphisme.

ATTAQUE AU LASER

Un grand classique : vous devez survivre jusqu'au dixième tableau où vous tenterez de tuer le Maitre. Si vous réussissez, il renaitra plus rapide et plus puissant qu'auparaant.

A VIEW TO A KILL

Une aventure de James Bond tirée du film : poursuite dans Paris, évasion d'un immeuble de 75 pièces, expédition dans les mines de Silicon Valey. Passionnant.

BAD MAX

Un graphisme super en relief (avec des lunettes) pour toutes les aventures de Bad Max a l'assaut des Punks.

BALLE DE MATCH

En 3 D. Vous êtes sur le court et vous jouez contre un adversaire ou l'ordinateur. Vous avez l'ambiance et la tension des grands tournois internationaux. 3 niveaux de difficultés.

BATAILLE D'ANGLETERRE

1940 : la bataille d'Angleterre oppose la RAF aux avions de la Luftwaffe. Vous êtes le commandant en chef de la RAF. A vous de prendre toutes les decisions et aussi de combattre l'ennemi.

BATAILLE DE MIDWAY

Vous participez à la célèbre bataille de Midway et vous ripostez à l'attaque des Japonais sur terre, air et mer. Très bien fait.

BEACH HEAD

Vous devez débarquer sur une île pour attaquer un dictateur. Combat naval, débarquement, combat terrestre pour assiéger et détruire la position ennemie. Superbe graphisme.

BLAGGER

Vous devez aider Blagger en le guidant dans des banques, des boutiques et des maisons, à récupérer des clés en or qui devront lui ouvrir les portes d'un trésor.

BOULDERDASH

Vous devez récuperer des joyaux égarés dans 16 caves. Evidemment, il vous faudra éviter tout un tas de personnages et vous protéger grâce à des rochers, par exemple...

BRISEURS D'ATOMES

Vous êtes dans un réacteur nucléaire et vos chances de survie diminuent en fonction de vos déplacements. Attaqué par des neutrons, bien sur vous vous defendez. Mais attention, si vous manquez votre cible, la réaction en chaîne des électrons sera accélérée. Il faudra bien vous en sortir.

BRUCE LEE

Enfin sur Amstrad ! Vous êtes Bruce Lee, le Maitre des Arts Martiaux. Et vous devez tuer le terrible Wizard pour acquérir immortalité et force invincible.

CAULDRON

Neuf vies pour réussir à rassembler tous les ingrédients que vous cherchez dans les entrailles de la terre Ce n'est pas trop pour réussir la potion magique dont vous avez le secret. Car vous êtes une grande sorcière.

CHALLENGER REVERSI

Reversi de haut niveau avec 12 niveaux de difficultés. Spécial pour les forts en thème.

CHEOPS

2 labyrinthes de 300 pièces à explorer pour retrouver le trésor des Pharaons dans cette célèbre pyramide. Mais retrouverez-vous la sortie pour emmener votre fabuleux trésor ?

CHIMERA

Logiciel en 3 D, rappelle un peu Alien 8. Vous êtes un petit robot qui doit amorcer une séquence auto-destructrice et s'échapper avant l'explosion. Bon jeu d'arcade.

CHOPPER SQUAD

Vous voici l'as des pilotes d'hélicoptères et vous devez assembler les morceaux des [illegible] jets de combat pour sauver le monde qui est envahi par des Aliens.

COBRA

Le classique dans le jeu d'arcade avec ce serpent dont la queue ne cesse de s'allonger.

CODE NAME MAT

En 3 D vous voyagez dans l'espace et détruisez les vaisseaux ennemis. 2 types de jeu. Mais attention à bien lire le mode d'emploi pour en profiter pleinement.

COMBAT LYNX

Simulateur de vol et combat d'hélicoptères. Vous disposez de missiles, canons, mitrailleuses, soldats... Vous défendez vos troupes au sol et vos bases avancées. Carte en relief de la bataille, magnifique paysage en 3 D

COMMANDO

Combattez des forces ennemies 3 fois supérieures en nombre. Une action tendue pour une cause désespérée qu'il vous faut gagner.

COURSES CLASSIQUES

L'ordinateur compose votre écurie qui devra participer à 48 courses sur différentes distances. Selon le poids de vos chevaux, leurs performances et leurs cotes, choisissez le meilleur pour participer à chaque épreuve. Vous pouvez aussi parier comme aux champs de courses. Amusant et payant.

COURT CENTRAL

Pour jouer au tennis, vous avez le choix : contre un adversaire, l'ordinateur ou simple spectateur en regardant le match opposant Roland à Arnold. Bien fait.

CYRUS II CHESS

Extraordinaire jeu d'échec en 3 D et à 12 niveaux (du débutant au Maître). 2 possibilités graphiques : en perspective ou à plat.



DAMBUSTER

Pilotage et combat aérien à bord d'un Lancaster, lors du raid historique du 16 mai 1943. Votre mission est de bombarder l'Allemagne. Mais la défense est violente.

DECATHLON

Tentez votre chance dans les 10 épreuves du Décathlon comme D.Thompson, le célèbre champion olympique. Vous devrez passer toutes les épreuves pour être vainqueur. Mais attention au joystick.

JEUX AMSTRAD

DEFEND OR DIE

Bataille de l'espace dans laquelle vous défendez les humanoïdes contre leurs nombreux ennemis. Du très bon spectacle dans ce jeu rapide !

DETECTIVE (CLUEDO)

Trouvez le meurtrier grâce aux témoignages et aux indices qui vous sont fournis. Tiré du célèbre jeu Cluedo.

DERNIER METRO

Vous vous retrouvez dans les souterrains du métro alors qu'une guerre nucléaire a éclatée à la surface. Vous devez survivre face aux voyous ou autres petits monstres que vous rencontrez.

DEVILS CROWN

Vous avez retrouvé dans un bateau pirate coulé depuis des siècles,. 7 joyaux inestimables éparpillés dans 40 endroits différents du navire. Mais les fantômes des pirates vous attaquent, vous manquez d'oxygène... et de plus... il faut comprendre l'anglais !

DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Echoué sur une île maudite, vous vivez de merveilleuses aventures sur l'île et dans ses souterrains. Des pièges vous attendent partout et des monstres vous poursuivent. Il faut trouver l'hélicoptère pour s'en sortir. Très bon suspens.

DON JUAN

Pouvez-vous conquérir la belle ? Mais attention à votre rival. Il vous faudra du tact et de la psychologie. Servez-vous des mots clés pour arriver à vos fins. 3 niveaux de difficultés.

DOSSIER G

Revivez l'affaire Greenpeace... et faites vous une opinion en recherchant les responsabilités de chacun. Peut-être trouverez-vous la vérité.

DRAGONS

Ramassez des diamants verts et rouges dans un labyrinthe protégé par des Dragons, voici votre tâche en 20 tableaux. Pas facile. Surtout évitez bien les pièges avant de vous sauver.

DUN DARACH

Dans la cité secrète retrouvez et libérez un conducteur de char. D'autres missions vous attendent aussi. Vous développerez vous même votre propre stratégie. La solution unique n'existe pas.

EMPIRE

Vous êtes César. Avec votre troupe et 2 consuls, gérez vos provinces et au fil des saisons vous devez faire progresser l'économie de [illegible]. Passionnant.

EDEN BLUES

Derniers survivants après l'anéantissement de leur civilisation par les robots, un homme et une femme veulent s'évader de leur continent envahi. Plein de dangers.

ENVAHISSEUR DE L'AU DELA

Les ennemis attaquent la terre. Vous êtes seul pour défendre et sauver les réserves d'Uranium de votre planète. Tâche pas facile.

EXOCET

Faites décoller votre avion du porte avion et partez à l'attaque de l'ennemi. Qui ripostera bien entendu par air et terre.

EXPLODING FIST

Devenez 10ème dan à ce jeu de karaté. Mais attention à chaque fois il faut gagner. Très réaliste. 2 joueurs ou contre l'ordinateur.

FAIRE UN PONT

Aidez Roland à bâtir des ponts pour faire traverser à ses amis les [illegible] sauvages. Amusant et [illegible]

Magasin Exposition-Vente
HYPER-CB
Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30.

JEUX AMSTRAD

FANTASTIC VOYAGE

Miniaturisé, vous pénétrez dans le système cardio-vasculaire d'un être humain. Vous devez récupérer votre sous-marin et bien sur, éviter tous les pièges et surtout les infections Fantastique voyage

FAUCONS DE L'ESPACE

Attaquez les 8 créatures qui menacent la paix de la galaxie. Mais attention aux usines spatiales industrielles qui vous empêchent d'atteindre le 7e niveau.

FIGHTER PILOT

Superbe simulateur de vol et de combat aerien. Vous êtes pilote d'un F 15 et devenez maître du ciel.

FIGHTING WARRIOR

Vous êtes amoureux de la prisonnière enterrée vivante ! Alors vous forcez l'entrée de la pyramide sacrée pour la retrouver. Plein de danger et une animation étonnante.

FLIGHT PATH 737

Simulateur de vol avec 6 niveaux de difficultés. Vous devez décoller d'une piste entourée de montagne. Et bien sur atterrir.

FOOT

Vous passerez une excellente soirée de Foot ! Définissez les qualités des joueurs des 2 équipes. Amusez vous avec toutes les phases de ce jeu : corners, passes, touches. Bien fait.

FORCE 4

Superbe jeu de réflexion ou l'ordinateur est votre compagnon. Il vous propose même des partenaires. A moins que vous fassiez jeu avec un autre.

FRANK BRUNO'S BOXING

Oui ! Vous pouvez devenir champion du monde ! Mais auparavant il faut mettre KO 8 dangereux adversaires. Percutant.

FRED L'ELECTRONICIEN

Déjouez le plan de votre méchant oncle et pour sauver son entreprise, déménagez toutes les marchandises de son entrepôt. Il veut vous en empêcher... Alors !

FU KUNG IN LAS VEGAS

Vous êtes le sherif des chinois qui vivent à Las Vegas. Vous partez à la chasse des casinos clandestins.

GATE CRASHER

Il faut de l'adresse pour rouler ces barils dans un labyrinthe et les placer dans les 9 boxes. 8 niveaux de jeux.

GESTE D'ARTILLAC

Jeu d'aventure textes et graphiques. Vous partez à la recherche de brigands qui ont tués votre père. Il y a plusieurs niveaux de jeu, permet tant de vivre la geste sous de multiples aspects.

GHOSTBUSTERS

Vous vous souvenez du film. Alors allez capturer les fantomes dans 10 scènes différentes. Mais un conseil choisissez bien votre équipement.

GOLFE DE DINGUE

Utilisez toute votre intelligence pour négocier les 18 trous de ce golf électronique. Ajustez votre direction et la puissance de votre tir ou préparez-vous à sortir définitivement d'un bunker.

GUTTER

Du bruit ! De la couleur ! Une conception originale pour ce jeu d'arcade : une boule lancée à toute allure dans une travée aux bords concaves, rencontre sur sa route des obstacles bienveillants ou mortels.

GYROSCOPE

Déplacez votre gyroscope (toupie) sur un plan légèrement incliné sans sombrer dans les trous et les

Amstrad : voici le dernier né... la chaîne Compact Disk Laser !

Catalogue n°1. Extrait du tarif au 01.02.86.
Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01.04.86.

CHAINE HIFI COMPACTE DISK LASER INCORPORE

AMPLI STEREO : 2 x 15 W RMS.
EGALISEUR : 5 fréquences.
DOUBLE CASSETTE : Métal.
TUNER : 3 gammes stéréo.
PLATINE : 33/45 cellules magnétiques.
COMPACT DISK : Recherche rapide AV. AR - Pause - Mise en place du disque laser par circuit électrique - Affichage numérique de la plage en cours de lecture.
ENCEINTES : 2 voies - Haute définition.
DIMENSIONS : Chaîne : L 35 - P 33 - H 39. Enceintes : 25 x 21 x 35.

CD 1000
sans rack

4.490 F

A CREDIT 390 F comptant + 392,60 F en 12 mensualités. TEG 24.10% Coût total Crédit + DIM 611.20 F





CD 2000
avec rack

4.990 F

A CREDIT 590 F comptant + 417 F en 12 mensualités. TEG 24.10% Coût total Crédit + DIM 1177.20 F



EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

HEROES OF KARN

Vous êtes le héros légendaire et l'aventure vous attend dans le royaume de Karn, habité par les forces du mal. Votre but : retrouver l'Empire de Sion.

HIGWAY ENCOUNTER

Alien et ses frères envahissent la terre ! Il faut vous défendre. Nombreuses actions aux scènes ultra-rapides.

HOBBIT

Tiré du célèbre roman de Tolkien, Bilbo part découvrir le pays enchanté. (livre français séparemment)

HOUSE OF USER

Déjouez le piège de la maison de fous où vous êtes arrivé.

HUNCHBACH

Marrant ! Quasimodo veut sauver Esmeralda. Tout y est : labyrinthe, passages secrets, soldats armés animés de mauvaises attention.

HUNTER KILLER

Vous commandez un sous-marin. Vous êtes repéré et attaqué. Allez-vous gagner le combat ?

HYPERSPACE

De l'antiquité à la 4ème dimension. Surprenante aventure graphique. Pour les friands des aventures du 3ème type.

HYPERSPORTS

Défoncez-vous pour gagner les 6 épreuves : natation, tir au pigeon, cheval d'arçon, tir à l'arc, triple saut, haltérophilie. Très réussi.

INFERNAL RUNNER

Une course infernale dans un labyrinthe diabolique ! Avec des monstres, des tortures, des bains d'acide aux plaques électrifiées, des herses et des lasers. Enfin un

JARDINS HANTES

Evitez les gardiens des jardins hantés pour ramasser les pièces d'or. Poursuites, combats... pour vous défendre vous êtes seulement armé de haches de glace qui fondent très vite. Alors ferez-vous fortune?

JEANNOT LE ROUGE

Pour retrouver votre chemin, il faut combattre d'étranges vampires qui vous poursuivent dans 16 donjons. Avant de sortir de ce lieu inhospitalier, n'oubliez pas, comme d'habitude, de faire fortune.

JET SET WILLY

Willy a pendu la crémaillière de sa nouvelle maison, alors il doit ramasser tous les verres avant de se coucher.

JEWELS OF BABYLONE

La gloire et la fortune sont pour vous si vous retrouvez le fabuleux trésor de Babylone. Mais que de pièges pour y arriver. Plus de 1000 tableaux.

JUMP JET

Il faudra apprendre à piloter avant de partir au combat. C'est facile mais les conditions météo se détériorent en fonction de vos progrès. Interessant.

KNIGHT LORE

Un sort vous a transformé en loupgarou. Mais il faut rompre ce sort et retrouver le sorcier qui vous en délivrera.

KONG

Kong a fait prisonnière votre fiancée. Perché sur le toit d'un building, il vous lance des boules de feu. Escaladez avec courage.

KRISTAL

Amateurs de jeux d'arcade, voici du mouvement et une très belle animation graphique. Faites preuve

LE LABYRINTHE DU SULTAN

Dans ce labyrinthe en 3 dimensions, méfiez-vous du gardien fou qui vous empêche de retrouver les joyaux du Sultan.

LORDS OF MIDNIGHT

Jeu historique en 3200 tableaux. Vous êtes le chef des armées qui repoussent l'invasion des hordes barbares. C'est vous qui créez l'histoire !

MACADAM BUMPER

Redessinez, sauvegardez le flipper de votre choix ! Et c'est un vrai flipper, avec lequel vous pourrez jouer des parties sauvages.

MANDRAGORE

En Mandragore, le méchant Yarod-Nor a pris le pouvoir et fait maintenant régner le mal et la terreur. Pour le combattre, vous constituez une équipe de 4 compagnons et affronter les dangers que vous trouverez dans les 9 donjons.

MANIC MINER

C'est Willy le mineur qui s'oppose aux survivants d'une cité disparue. Ils veulent l'empêcher d'emporter des métaux précieux. 20 niveaux différents. Difficile mais passionnant. Est très connu.

MARSPORT

Des monstres attaquent la terre. Défendez-la. Bon niveau graphique.

METRO 2018

Réagissez. Battez-vous. Sortez gagnant de cette aventure à la Mad Max dans le Métro en 2018. Parcourez le labyrinthe du métro construit dans le sud de la France. Mais pourrez-vous retrouver votre ami perdu ?

MASTER OF THE LAMPS

Vous êtes le jeune prince qui doit reconquérir le trône de son père. Mais il faut prouver votre valeur aux 3 génies qui vous mettent à l'épreuve.

MATCH DAY

Vu en 3 D un match de Foot étonant. 2 joueurs ou contre l'ordinateur.

MECANO DE LA CENTRALE

Une explosion nucléaire menace les circuits de votre Amstrad. Pourrezvous réparer et éviter la catastrophe sans être tué.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Trouvez le coupable du meurtre d'un sénateur dans le TGV. Trouvez les indices, provoquez les témoignages, lisez les dossiers... Tout le matériel est joint au programme.

MEURTRE SUR ATLANTIQUE

Plusieurs meurtres à bord du luxueux paquebot qui emmène une clientèle fortunée et insouciante à New York. Trouvez le (ou les) assassin parmi les 40 personnages principaux, qui parfois ressemblent à des personnalités célèbres. Armez-vous de patience.

MICRO SAPIENS

Composez des mots à l'aide des 8 lettres de l'alphabet qui se promènent sur l'écran. Facile d'utilisation mais modulable en difficulté.

MILLE BORNES

Inspiré du célèbre jeu des 1000 bornes. Il faut parcourir le maximum de kms en évitant les incidents, tout en contrant l'adversaire. Pour tous.

MILLIONNAIRE

Jeu qui vous initie à l'économie par une simulation. Décider en fonction du marché, s'appuyer sur la publicicité, lancer les

Amstrad : tous les jeux en cassettes ou en disquettes

Catalogue n°1. Extrait du tarif au 01.02.86.
Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01.04.86.

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

JEUX AMSTRAD

MISSION DELTA
La zone Delta est dangereuse. Alors vous devez revenir de cette mission qui vous opposera à la chasse ennemie. Aventures extraordinaires au graphisme étonnant.

MISSION DETECTOR
En pleine guerre galactique vous commandez la flotte qui doit défendre la planète Zicra. vous êtes attaqué par 6 bases spaciales ennemies super équipées. Pour 1 ou 2 joueurs.

MONOPOLIC
Le jeu de Monopoly pour 2/4 joueurs L'ordinateur sert de partenaire et tient la banque.

MOTO DRIVER
Pac Man évolué. Parcourez la cité en prenant les carrés en évitant avec votre moto le trafic normal et la police qui vous poursuit.

MYSTERE KIKEKANKOI
Un tres bon jeu d'aventure. Il vous faudra du courage, l'imagination pour franchir tous les obstacles et éviter les pièges car il faut délivrer la belle prisonnière. 50 tableaux différents.





NIGHT BOOSTER
Entre 2 joueurs ou contre l'ordinateur un duel et une course infernale à moto.

NORTH SEA BULLION
Vous êtes le capitaine d'un remorqueur appelé le "Narwal" et devez retrouver le précieux cargos égarés.

OH MUMMY
Les gardiens de la pyramide, aux pouvoirs effrayants, veulent vous empêcher de vous emparer des somptueux trésors qu'ils surveillent jalousement.

OR DES DRAGONS
Un jeu d'aventure : vous devez retrouver un trésor à travers les 6 pièces d'un château et déposer l'or dans un coffre.

ORPHEE
Combattez les forces du mal et ses créatures diaboliques. Evitez tous les pièges pour affronter Satan lui-même. Un voyage aux enfers au graphisme étonnant.

OTHELLO
Jeu de reflexion, du débutant au joueur perfectionné. Plusieurs niveaux de difficultés.

PESTE INTERSTELLAIRE
Attaquez les ennemis (et leurs bases) qui veulent envahire votre planète. 3 vies ne vous seront peut être pas suffisante pour éviter cette catastrophe.

PINBALL (COBRA)
Un véritable flipper dont vous pourrez modifier tous les paramètres. Mais attention au tilt.

PLAYBOX
Des heures de détente avec ces 7 jeux présentés sur la même cassette : Mission, Hold up, Chasse au trésor, Poker, Awari, Jackpot, Mastermind.

POLE POSITION
Si vous ne voulez pas être éliminé, vous devez affectuer votre parcours à bord d'une F1 en un temps limité. A vous de bien conduire votre bolide. 4 courses et 8 circuits différents.

POLICHINELLE
Sauvez la femme de Polichinelle enfermée dans une armoire. Mais attention aux tartes à la crème et au policier.

POSEIDON
Jeu d'aventure : vous devez parcourir les mers et les océans, fouiller les fonds marins, rencontrer des personnages pour retrouver une sirène.

RAID
A la tête de vos commandos vous devez enrayer une attaque nucléaire de vos ennemis. Si vous réussissez à détruire les bases adverses alors vous pourrez pénétrer dans la ville ennemie. Epoustouflant.

RAID SUR TENERE
Pour participer à ce Rallye en plein désert, vous devez trouver des sponsors et choisir judicieusement votre matériel. Mouvementé.

RALLYE 2
Un fantastique rallye que vous créez vous mêmes et qui vous conduira sous la pluie, dans le désert, le jour, la nuit... selon votre choix. Possibilité de sauvegarde.

RING OF DARKNES
Vous composez vous mêmes votre personnage qui doit évoluer dans un décor d'une incroyable complexité et d'une grande variété de situations. Un piège. L'autre c'est qu'il est en anglais.

ROLAND AUX OUBLIETTES
Roland est piégé dans un labyrinthe habité par des momies, des fantômes et des rats. Vous l'aidez à s'en sortir.

ROLAND AU CARRE
Vous vous trouvez enfermé dans les 16 dongeons du château de Duck, le roi pirate. Votre mission est de survivre, collecter de l'or et brouiller les oeufs !

ROLAND EN FUITE
Roland doit échapper à ses maitres, traverser la route et prendre un train sans se faire écraser. Aidez-le

ROLAND DANS LE TEMPS
En 53 tableaux et dans l'espace, Roland doit récupérer les cristaux d'énergie nécessaires à sa survie.

SABRE WULF
Un petit chasseur est tombé dans un trou qui l'engouffre dans un monde étrange et dangereux. Pour s'en sortir il doit trouver l'amulette miracle.

SCOUTS STEP OUT
Boldy veut faire des B.A. supplémentaires. Pour cela il doit effectuer certains travaux tout en restant en contact avec son chef.

SEIGNEUR DES ANNEAUX
Jeu d'aventure. Tout comme dans le logiciel "The Hobbit", il vous faudra partir à la recherche d'un trésor en évitant tous les pièges au hasard de votre chemin. En anglais (2 K7 + 1 livre en anglais).

SIR LANCELOT
7 gardiens empêchent Lancelot d'explorer les 24 pièces du château et de ramasser toutes sortes d'objets.

SLAPSHOT
Jeu de hockey sur glace pour 1 ou 2 joueurs. Très réaliste. Vous participez vraiment à la partie.

SNOOKER
Très beau jeu de billard anglais. Précision étonnante. Vraiment pour les amateurs.

SORCERY
En 40 tableaux parcourez le royaume et délivrez tous vos amis sorciers qui sont enfermés, pour détruire le Necromancier. Splendide graphisme.

SORCERY PLUS
La suite de Sorcery mais en 75 tableaux et avec un graphisme encore plus beau.

SPACE SHUTTLE
Un voyage dans la lune avec armes et bagages pour arraisonner un satellite. Faites appel à la stratégie. Très belle simulation.

SPECTRE D'ANUBIS
Jeu d'arcade se passant dans l'Egypte ancienne. Ne vous perdez pas dans le labyrinthe des pyramides et resortez vivant.

SPITFIRE 40
Vous pilotez un Spitfire en 1940 pendant la bataille d'Angleterre et engagez le combat contre les avions ennemis. Simulation de vol et wargame intéressant.

SPLAT
Déplacez vous dans un labyrinthe sans vous trouver bloqué par les rebonds de votre Amstrad sinon vous êtes écrasé.

SPY VS SPY
2 agents secrets (blanc et noir) se combattent et se tendent des pièges continuellement. Vous suivez leur action individuelle car l'écran se partage en deux. Amusant. 1 ou 2 joueurs.

SQUASH
Une simulation de ce jeu avec 1 ou 2 joueurs et un arbitre qui vous annonce les scores.

STAR COMMANDO
Soyez le héro qui défendra l'univers des raids des pirates qui voudront piller toutes les planètes.

STAR AVENGER
Jeu de scrabble très rapide avec 9 scénarios et 5 niveaux de difficultés différentes.

STARION
Etrange et périlleuse bataille spatiale. Détruisez les Aliens qui menacent la terre. Découvrez aussi le mot de passe qui vous permet de sortir de l'espace temps.

STRANGELOUP
Depuis des années, un vaisseau est occupé par des robots. Votre tâche sera d'en reprendre le contrôle en resolvant les enigmes et évitant les pièges.

STRESS
Faites fortune en échappant au fantôme qui vous poursuit dans les pièces du château.

STRIP POKER
En 20 parties de Strip Poker essayez de deshabiller la belle Maryline

STRONGMAN
Sachez vous servir de vos muscles pour être le champion. Vous commencerez par tirer avec une corde un véhicule. Ne vous épuisez pas, vos forces sont comptées.

SUPER PIPELINE 2
Vous devez colmater les fuites du pipeline et vous protéger des incidents qui vous empêchent de remplir tous vos barils. Amusant.

SURVIVANT (LE)
Survivant d'une civilisation anéantie, vous recherchez les 64 morceaux épars du testament de votre ancêtre. Il vous faudra explorer de profondes cavernes et ramener des animaux à la surface pour repeupler votre planète.

SURVIVOR
Angus cherche à faire fortune en explorant les 1008 pièces de l'immense manoir inhospitalier. Très rapide et passionnant.





TALES OF ARABIAN NIGHTS
Dans l'orient plein de mystères et d'obstacles, vous devez sauver une jeune fille en danger. Excellent graphisme et très bonne musique.

THEATRE EUROPE
Wargame de la 3ème guerre mondiale. Vous jouez contre l'ordinateur en étant le chef des armées alliées pour défendre l'Europe, enjeu du conflit.

THEY SOLD A MILLION
Compilation de 4 jeux : Beach Head, Jet set Willy, Daley Thomson Decathlon, Sabre Wulf.

TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
D'après J. Vernes. Bien des aventures vous attendent pour réaliser cet exploit. Faites le bon choix pour votre itinéraire et votre équipement.

JEUX AMSTRAD

TOUR FANTASTIQUE
Dans une tour de 60 étages partez à la recherche d'un fabuleux trésor. Trouvez le code, reconnaissez vos amis. Et si vous rencontrez le Sphinx sachez répondre à ses questions.

TRANSAT ONE
Superbe simulation d'une course transatlantique. Très coloré. Mais la traversée ne sera pas facile. Divers trajets possibles. De 1 à 5 joueurs.

TRIVIA
Passe-temps amusant pour toute la famille. Jeu de questions/réponses dans des domaines différents : histoire, géographie, divertissement, sports, loisirs, arts, littérature, sciences et nature.

TROISIEME DIMENSION
Défendez votre planète contre les envahisseurs de l'espace. Au péril de votre vie. Comme d'habitude.

TYRAN
A la recherche d'un but mystérieux, guidez 6 personnes à travers un dédale impressionnant de pièces et de couloirs truffés de pièges. Saurez-vous ramener votre équipe sans dommage ?

VILLE INFERNALE
Au volant de votre voiture orientezvous dans cette ville immense. Gardez le cap, mais n'oubliez pas l'essence et l'argent qui pourraient vous faire défaut. Mais vous êtes débrouillard. 1 ou plusieurs joueurs.

WARLORD
Jeu graphique et texte. Les soldats romains sont opposés aux farouches guerriers Celtes. Merveilleux dessins de 20 royaumes visités.

WARRIOR
Composez votre équipage pour affronter les redoutables monstres qui hantent les 130 pièces d'un immense château.

WINTERSPORTS
Devenez le champion des jeux d'hiver, du slalom au bobsleigh en passant par le hockey. Serez-vous apte à battre tous les records ?

WIZARD'S LAIR
Peter, le spéléologue, découvre la cachette du sorcier. Il est coincé dans une caverne. Aidez-le à s'échapper.

WORLD CUP
Superbe graphisme pour cette coupe du monde tellement convoitée par 9 équipes différentes. A vous d'être le gagnant de cette compétition.

WORLD SERIE BASEBALL
En 3 D, véritable match passionnant pour celui qui connait les règles. 1 ou 2 joueurs.

WORLD WAR 3
Wargame classique : vous commandez des troupes face à l'ennemi et vous devez gagner la guerre. Toutes vos décisions seront importantes.

XANAGRAMS
Apprenez le vocabulaire anglais en jouant à remettre en ordre plus de 4000 mots.

YIE A KUNG FU
Combattez contre les maitres des arts martiaux (toufas, étoiles,...) en utilisant toute votre ruse pour les battre. Vous serez peut être le second Bruce Lee, sur Amstrad bien sûr !

ZORRO
Et alors. Et alors... Aventure de Zorro qui combat contre

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard

Amstrad : c'est bien sûr des livres et la gestion familiale

Catalogue n°1. Extrait du tarif au 01.02.86.
Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01.04.86.

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

LIBRAIRIE INFORMATIQUE

MICRO APPLICATION

AMSTRAD OUVRE-TOI

Ce livre va vous permettre de connaitre votre Amstrad. Votre machine n'aura plus de secrets pour vous.

BASIC AUX BOUTS DES DOIGTS

Que vous soyez débutant ou expérimenté, ce livre vous donnera toutes les explications des commandes Basic sur l'Amstrad, des plus simples aux plus compliquées.

BIBLE CPC 664/6128

Pour tout connaitre sur les CPC : système d'exploitation, processeur, gate array, contrôleur vidéo ... c'est une mine d'information indispensable.

BIBLE DU PROGRAMMEUR CPC 464

Ce livre est l'ouvrage de base de tous les programmeurs sur 464. Interfaces, interpréteurs, la ROM désassembleur, l'organisation de la mémoire.

DEBUTER AVEC LE CPC 6128

Débutant, voici votre livre ! Le matériel et les logiciels vous seront clairement expliqués pour que vous puissiez vous attaquer à la programmation.

GRAPHISME ET SON DU 464

Pour réaliser de belles pages d'écran et de belles musiques. Ce livre vous donnera toutes les explications et les conseils dont vous aurez besoin.

IDEES POUR LES CPC

Si vous n'avez pas d'idées d'utilisation de votre CPC, vous trouverez dans ce livre, de nombreux programmes sur tous les sujets qui vous permettront, en plus, d'élargir vos connaissances en programmation.

JEUX D'AVENTURES - LES PROGRAMMER

Les aventuriers Amstradistes vont pouvoir confectionner les aventures grâce à ce livre qui vous offre tous les secrets de ce type de logiciel.

LANGAGE MACHINE CPC

Pour aller plus loin que le Basic, ce livre donne les bases de l'assembleur ainsi que des routines système.

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE

Pour le DDI-1 et le 664 : ce livre s'adresse aux débutants comme aux professionnels. Vous aurez le listing du DOS, des programmes, des astuces.

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD

Ce livre vous permettra d'utiliser et de maitriser au maximum le système d'exploitation CP/M.

MONTAGES EXTENSIONS PERIPHERIQUES DU CPC

Si vous aimez l'electronique, ce livre vous donnera des schémas et de nombreux exemples de montages pour le CPC.

PROGRAMMES BASIC

Ce livre vous offrira de nombreux programmes commentés, prêt à être tapé (un désassembleur, un éditeur graphique...)

ROUTINES UTILES CPC

Pour bien connaitre et utiliser les routines des CPC. Un désassembleur, des programmes, des utilitaires, des exemples...



PEEKS ET POKES CPC

Ce livre va vous aider à exploiter au maximum votre CPC. Les peeks, pokes et call n'auront plus de secrets pour vous.

TRUCS ET ASTUCES POUR CPC (TOME I)

C'est le livre indispensable des programmeurs. Des graphismes aux fenêtres en passant par le langage machine, sans oublier la gestion de fichiers ainsi que l'éditeur de texte et de sons.

TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC

Pour tous les CPCistes, ce livre vous donne des utilitaires ainsi que de nombreuses astuces de programmation.

SYBEX

AMSTRAD CP/M 2.2

Pour bien connaitre le système d'exploitation CP/M 2.2. Ce livre vous dévoilera tous les trucs.

AMSTRAD EXPLORE

Un livre pour progresser en Basic et en assembleur sur l'Amstrad afin d'exploiter au maximum votre machine.

1ER PROGRAMMES

Les débutants réaliseront rapidement, grâce à ce livre, leurs premiers programmes Basic.

56 PROGRAMMES

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans des domaines d'application personnels et professionnels.

GUIDE DU GRAPHISME

Ce livre va vous permettre de connaitre toutes les possibilités graphiques de votre CPC : les couleurs, les instructions, l'écran...

JEUX D'ACTION

Voici 18 programmes à taper sur votre clavier Amstrad. 18 jeux d'action très connus : poursuite, squash, tank,...

PROGRAMMES EN ASSEMBLEUR

Vous trouverez dans cet ouvrage, tous les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur.

LIBRAIRIE INFORMATIQUE

MICRO APPLICATION

Amstrad ouvre-toi	99 F
Basic aux Bouts des Doigts ...	149 F
Bible du CPC 464 (500 pages)..	249 F
Graphisme et Son du CPC 464 ..	129 F
Idées pour le CPC	129 F
Jeux Aventure - Les Programmer	129 F
Langage machine du CPC 464 ...	129 F
Livre du lecteur Disk Amstrad	149 F
Maîtrise du CPC	149 F
Maîtriser le CP/M Amstrad	149 F
Montage, Extension, Périphérique	199 F
Peeks et Pokes du CPC 464	99 F
Programmes Basic	129 F
Trucs et Astuces	149 F

SYBEX

Amstrad CP/M 2.2	128 F
Amstrad Exploré	98 F
Amstrad - 1ers Programmes	98 F
Amstrad - 56 Programmes	78 F
Guide du Graphisme	98 F
Jeux d'Action	49 F
Programmes en Assembleur	98 F

GESTION FAMILIALE

CASSETTES

-EASY BANK-GESTION..........	195 F.
-GESTION FAMILLIALE (Banque).	150 F.
-HOME BUDGET................	245 F.
-MULTIGESTION FAMILIALE......	195 F.

DISQUETTES

-AGENDA.....................	165 F.
-BUDGET.....................	450 F.
-CAHIER DE TEXTE............	165 F.
-CARNET ADRESSES............	165 F.
-EASY BANK(Gestion)+REPORT...	345 F.
-GESTION DOCUMENTAIRE........	180 F.
-GESTION DOMESTIQUE..........	200 F.
-GESTION FAMILIALE..........	290 F.
-INTEGRE N°1................	490 F.
-MULTIGESTION FAMILL/CP GRAPH	290 F.

GESTION FAMILIALE

BUDGET FAMILIAL

Analyse budgetaire, histrogramme, camembert... et gestion de vos dépenses et du compte bancaire.

CAHIER DE TEXTE

Pour transformer votre ordinateur en cahier de texte electronique.

CARNET D'ADRESSE

Gestion de fichier d'adresse avec les titres classiques et édition d'étiquettes et de listing.

GESTION DOCUMENTAIRE

Ce logiciel de gestion de base de données pour vos livres, revues et autres avec leur référence et résumé.

GESTION DOMESTIQUE

A usage personnel ce programme vous permettra de suivre tous vos comptes bancaires, réaliser vos stastiques ainsi que vos placements.

INTEGRE N° 1

Comprenant 5 programmes : traitement de texte + carnet d'adresse + gestion domestique + gestion discotheque et videotheque.

MULTIGESTION

Gestion dans la famille avec ce logiciel : entrées les résultats, sorties des dépenses. Comptes totalisés par mois, par an, avec report. Un guide familial présenté sous forme de tableau.

MULTIGESTION-CP GRAPH

Identique à Multigestion mais avec un CP GRAPH pour visualiser votre tableur sous forme d'histogrammes horizontaux, verticaux, fromages, courbes... et Graph accepte aussi les données extérieures au tableau.

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

-1815....................	160 F.
-3 D FIGHT...............	140 F.
-3 D GRAND PRIX..........	129 F.
-3 D MEGACODE............	180 F.
-3 D STUNT RIDER.........	130 F.
-3 D VOICE CHESS (ECHECS)....	170 F.
-5éme AXE................	200 F.
-A VIEW TO A KILL (J.BOND)...	140 F.
-ABSURDITY...............	150 F.
-AFFAIRE EN OR...........	155 F.
-AIRWOLF.................	100 F.
-ALIEN 8.................	130 F.
-AMELIE MINUIT	140 F.
-AMERICAN FOOTBALL.......	99 F.
-AMIRAL GRAF SPEE........	99 F.
-AMSGOLF.................	99 F.
-AMSTRAL (ASTROLOGIE).......	120 F.
-ANDROID 1...............	99 F.
-APPRENTI SORCIER........	99 F.
-AQUAD	110 F.
-ARGO NAVIS..............	85 F.
-ATLANTIS................	140 F.
-ATTAQUE ASTRALE.........	99 F.
-ATTAQUE AUX LASER.......	99 F.
-AVENTURE CLASSIQUE......	99 F.
-AVENTURES AU CHATEAU.......	145 F.
-BAD MAX.................	190 F.
-BAGNE DE NEPHARIA.......	140 F.
-BALLADE/PAYS DE BING BEN....	180 F.
-BATAILLE D'ANGLETERRE......	150 F.
-BATAILLE DE MIDWAY......	130 F.
-BEACH HEAD..............	130 F.
-BIJOUX DE STRADUS.......	99 F.
-BIORYTMES...............	120 F.
-BOURSE..................	
-BRISEURS D'ATOMES.......	99 F.
-BRUCE LEE...............	130 F.
-BUGGY 2.................	150 F.
-BUGS BUSTER.............	130 F.
-CAULDRON................	110 F.
-CHALLENGER REVERSI......	130 F.
-CHEOPS..................	149 F.
-CHIROLOGIE..............	140 F.
-CHOPPER SQUAB...........	80 F.
-COBRA (ARCADE)..........	120 F.
-COMBAT LYNX.............	115 F.
-COURSES(LES CLASSIQUES).....	99 F.
-COURT CENTRAL...........	99 F.
-CUB BERT................	120 F.
-CUBIT (MORPION EN 3 D.......	99 F.
-CYRUS 2 (ECHECS 3 D)........	[illegible]
-DARN STAR...............	120 F.
-DECATHLON...............	99 F.
-DEFEND OR DIE...........	120 F.
-DERNIER METRO...........	140 F.
-DETECTIVE (CLUEDO).........	99 F.
-DIAMANT ILE MAUDITE.....	190 F.
-DON JUAN................	149 F.
-DOSSIER G...............	140 F.
-ECHECS ET MAT...........	99 F.
-ECONOMAT................	140 F.
-EMPIRE..................	195 F.
-ENVAHISSEURS DE L'AU DELA...	99 F.
-EVERY ONE'S A WALLY.....	130 F.
-EXOCET..................	99 F.
-EXPLODING FIST..........	130 F.
-FAIRE UN PONT...........	99 F.
-FAUCONS DE L'ESPACE.....	99 F.
-FIGHTER PILOT...........	120 F.
-FIGHTING WARRIOR........	110 F.
-FLIGTH PATH 737 (SIMULATEUR)	99 F.
-FOOT....................	170 F.
-FORCE 4.................	120 F.
-FORMULA 1 SIMULATOR.....	50 F.
-FRANK BRUNO'S BOXING....	99 F.
-FRED L'ELECTONICIEN.....	99 F.
-FRUIT MACHINE (JACK POT)....	99 F.
-GALACHIP................	150 F.
-GHOSTBUSTERS............	130 F.
-GOLF DE DINGUES.........	99 F.
-GRAPHOLOGIE.............	150 F.
-GUTTER..................	120 F.
-GYROSCOPE...............	110 F.
-HACKER..................	120 F.
-HEROES OF KARN..........	90 F.
-HIGHWAY ENCOUNTER.......	110 F.
-HISTO-QUIZZ.............	120 F.
-HMS COBRA...............	180 F.
-HOBBIT (LIVRE EN FRANCAIS)..	22 F.
-HOBBIT..................	175 F.
-HOLD UP.................	120 F.
-HOLLYWOOD PALACE........	140 F.
-HOUSE OF USHER..........	100 F.
-HUNBACK 2...............	99 F.
-HYPER SPORT.............	110 F.
-HYPERSPACE..............	120 F.
-INFERNAL RUNNER.........	140 F.
-JAMMIN..................	130 F.
-JARDINS HANTES (PACMAN).....	99 F.
-JEANNOT LE ROUGE........	99 F.
-JET SET WILLY...........	99 F.
-JEWELS OF BABYLONE......	90 F.
-JUMP JET................	130 F.
-KIM.....................	95 F.
-KNIGHT LORE.............	130 F.
-KUNG STIKE BACK.........	99 F.
-KRISTAL.................	140 F.
-L'OR DES DRAGONS........	99 F.
-LABYRINTHE DU SULTAN....	99 F.
-LE SURVIVANT............	120 F.
-LOTO....................	125 F.
-M.WOONG LOOPY LAUNDRY.......	99 F.
-MACADAM BUMPER..........	160 F.
-MANAGER.................	160 F.
-MANDRAGORE..............	240 F.
-MANIC MINER.............	99 F.
-MARSPORT................	120 F.
-MASTER OF LAMPS.........	130 F.
-MATCH DAY...............	100 F.
-MECANO DE LA CENTRALE.......	99 F.
-MEURTRE A GRANDE VITESSE....	180 F.
-MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE...	220 F.
-MICRO SAPIENS...........	140 F.
-MILLIONNAIRE............	140 F.
-MISSION DELTA...........	130 F.
-MISSION DETECTOR........	120 F.
-MISTER FREEZE...........	40 F.
-MONOPOLIC...............	129 F.
-MOTO DRIVER.............	120 F.
-MUSIC COMPOSER..........	120 F.
-MUTANT MONTY............	99 F.
-MYSTERE DE KIKEKANKOI.......	180 F.
-NIGHT BOOSTER...........	120 F.
-NOM DE CODE MAT.........	99 F.
-NORTH SEA BULLION.......	60 F.
-OBSIDIAN................	99 F.
-OH MOMIE................	99 F.
-OLYMPE..................	150 F.
-ORDI-TIERCE.............	140 F.
-OTHELLO MASTER..........	120 F.
-PESTE INTERSTELLAIRE........	99 F.
-PILOTE DE GRAND PRIX........	99 F.
-PINBALL (FLIPPER).......	140 F.
-PITMAN DACTYLO..........	99 F.
-PLAYBOX.................	100 F.
-POLICHINELLE............	99 F.
-POSEIDON	180 F.
-PROJECT VULCANO.........	160 F.
-PYJAMARAMA..............	99 F.
-QUASIMODO...............	99 F.
-RAID OVER MOUSCOU.......	120 F.
-RAID SUR TENERE.........	150 F.
-RED COATS...............	110 F.
-RING OF DARKNESS........	150 F.
-ROCK RAID...............	75 F.
-ROCKY HORROR SHOW.......	130 F.
-ROLAND A L'ABORDAGE.....	99 F.
-ROLAND A LASCAUX........	99 F.
-ROLAND AU CARRE.........	99 F.
-ROLAND AUX OUBLIETTES.......	99 F.
-ROLAND EN FUITE.........	99 F.
-ROLAND FAIT/PETITS TROUS....	99 F.
-ROLAND VOYAGE/LE TEMPS......	99 F.
-SABRE WULF..............	100 F.
-SCOUT STEPS OUT.........	100 F.
-SERIE NOIRE.............	145 F.
-SIR LANCELOT............	99 F.
-SKYFOX..................	160 F.
-SLAPSHOT................	110 F.
-SNOOKER (BILLARD)..	99 F.
-SORCERY............	[illegible]
-SPECIAL OPERATION.......	120 F.
-SPECTRE D'ANUBIS........	140 F.
-SPLAT...................	99 F.
-SPTIFIRE 40	120 F.
-SPY VERSUS SPY..........	130 F.
-STAR COMMANDO...........	99 F.
-STARION.................	130 F.
-STOCKMARKET.............	99 F.
-STRANGELOUP.............	110 F.
-STRESS..................	120 F.
-STRIP POKER.............	140 F.
-STRONG MAN..............	110 F.
-SURVIVANT...............	120 F.
-SURVIVOR................	99 F.
-TALES OF ARABIAN NIGHTS.....	85 F.
-TOUR DU MONDE/80 JOURS......	120 F.
-TOUR FANTASTIQUE........	120 F.
-TRANSAT ONE.............	140 F.
-TRIVIA.............	100 F.
-TROISIEME DIMENSION.........	99 F.
-TYRAN.............	175 F.
-VILLE INFERNALE.........	120 F.
-WARLORD.................	110 F.
-WARRIOR.................	160 F.
-WINTER SPORT............	130 F.
-WIZARD'S LAIR...........	110 F.
-WORLD SERIE (BASEBALL)......	100 F.
-WORLD WAR 3.............	95 F.
-WORLDCUP................	99 F.
-XANAGRAMS...............	99 F.
-YIE AR KUNG-FU..........	[illegible]

JEUX AMSTRAD DISQUETTES

-1815........................	220 F.
-3 D FIGHT...................	260 F.
-3 D GRAND PRIX..............	170 F.
-3 D VOICE CHESS (ECHECS)....	190 F.
-50.000 LIEUX S/LES MERS.....	150 F.
-5éme AXE....................	200 F.
-A VIEW TO A KILL(J.BOND)....	220 F.
-ABSURDITY...................	199 F.
-AIRWOLF.....................	150 F.
-AMELIE MINUIT...............	220 F.
-AMSGOLF.....................	150 F.
-AMSTRAL (ASTROLOGIE)........	180 F.
-ATLANTIS....................	199 F.
-BAGNE DE NEPHARIA...........	165 F.
-BEACH HEAD..................	210 F.
-BIORYTMES...................	180 F.
-BRUCE LEE...................	180 F.
-CENTRE COURT................	170 F.
-CHALLENGER REVERSI..........	190 F.
-CYRUS 2 (ECHECS 3 D)........	160 F.
-DEVILS CROWN................	170 F.
-DUN DARACH..................	170 F.
-ECHECS ET MAT...............	150 F.
-EMPIRE......................	310 F.
-EXOCET......................	150 F.
-FANTASTIQUE VOYAGE..........	150 F.
-FIGHTER PILOT...............	190 F.
-FOOT........................	200 F.
-FRANF BRUNO'S BOXING........	170 F.
-FRED L'ELECTRONICIEN........	150 F.
-GRAPHOLOGIE.................	199 F.
-HIGHWAY ENCOUTER............	170 F.
-HMS COBRA...................	240 F.
-HOLLYWOOD PALACE............	199 F.
-HUNCHBACK...................	150 F.
-HYPERSPACE 4................	180 F.
-INFERNAL RUNNER.............	200 F.
-JUMP JET....................	170 F.
-KIT 4 PROGRAMMES............	260 F.
-KRISTAL.....................	180 F.
-MACADAM BUMPER (FLIPPER)....	240 F.
-MANAGER.....................	250 F.
-MANDRAGORE..................	295 F.
-METRO 2018..................	240 F.
-MEURTRE / GRANDE VITESSE....	240 F.
-MEURTRES S/L'ATLANTIQUE.....	280 F.
-MISSION DELTA...............	190 F.
-NOM DE CODE MAT.............	150 F.
-ORDI-TIERCE.................	199 F.
-ORPHEE......................	340 F.
-PINBALL+NIGHT BOOSTER.......	220 F.
-POLICHINELLE................	150 F.
-RAID OVER MOUSCOU...........	160 F.
-RALLYE 2....................	280 F.
-REFLEXION (DAMES+REVERSI)...	240 F.
-ROLAND A L'ABORDAGE.........	150 F.
-ROLAND A LASCAUX............	150 F.
-ROLAND AUX OUBLIETTES.......	150 F.
-ROLAND DANS LE TEMPS........	150 F.
-ROLAND EN FUITE.............	150 F.
-ROLAND FAIT/PETITS TROUS....	150 F.
-SCOUT STEPS OUT.............	150 F.
-SNOOKER (BILLARD)...........	150 F.
-SORCERY +...................	220 F.
-SPANNERMAN..................	150 F.
-STRIP POKER.................	180 F.
-TAKE FIVE...................	170 F.
-TRIPLE PACK.................	170 F.
-TRIVIA......................	160 F.
-UNION JACK..................	[illegible]

Amstrad : c'est aussi de nombreux programmes éducatifs...

Catalogue n°1. Extrait du tarif au 01.02.86.
Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01.04.86.

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

PROGRAMMES ÉDUCATIFS

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL

En posant des questions, votre enfant pourra trouver les différences entre plusieurs objets.

ARDOISE MAGIQUE

Votre enfant apprendra à dessiner les lettres et les chiffres correctement. Plusieurs niveaux, à partir de 3 à 6 ans.

ATTRAPE MOTS

Les lettres se promenent au travers de l'écran. Il s'agit de reconstituer des mots au plus vite. Une indication de vocabulaire vous est cependant donnée. 8 niveaux de jeu en fonction de la longueur du mot.

CALCUL MENTAL

Exercice d'entrainement au calcul mental. Pour les enfants mais aussi pour les parents.

CAMELEMATH

Votre ami le caméléon vous aide à chasser les chiffres pour effectuer des additions, soustractions, multiplications. Réalisé par des enseignants. A partir de 6 ans.

CAMELEMOTS

Bien pratique pour apprendre l'aphabet, reconnaitre les lettres. Bibliothèque de mots avec jeu de pendu intégré. Jeu d'adresse. A partir de 6 ans.

COURSE A LA BOUSSOLE

Sous forme de jeu (rallye automobile) comprenez la notion de coordonné en utilisant une boussole. 7 à 13 ans.

EDUCATIF N° 1

Comprendre Memoram + Amstrerm + Pluriel, Nombres et Dico. (voir à ces titres).

EDUCATIF N° 2

Comprendre Mathasard, Histo-Quiz et Orthorepere (voir à ces titres).

GEOGRAPHE

Votre enfant apprendra la géographie grâce à l'ordinateur. De 7 à 15 ans.

HISTO QUIZ

Testez vos connaissances en répondant à ces questions sur l'histoire de France. Vous pouvez aussi créer votre propre questionnaire en choisissant l'option offerte au programme.

HORLOGE 1

Pour aider votre enfant à lire les heures et les minutes à l'horloge.

HORLOGE 2

Complément de l'horloge 1, le programme comporte des notices plus complexes. De 5 à 9 ans.

KIM

Ce jeu vous permet d'exercer votre mémoire visuelle. 4 jeux vous sont proposés : la figure qui manque, celle rajoutée, nombre de figures affichées... Il faut répondre rapidement. Et pourquoi pas, organiser des concours entre vous.

LA FRANCE

Partez à la découverte de la France. Un jeu révision et documentaire sur la population, le nom des habitants, situation géographique... 108 villes et 60 fleuves.

LE MONDE

Parcourez le panorama des grands pays de notre planète. Un jeu didactique et distractif pour connaitre les capitales, drapeaux, monnaies, langues, superficies... 89 pages à l'écran.

LETTRES MAGIQUES

Pour enfants de 3 à 6 ans pour reconnaitre les lettres de l'alphabet. Très amusant avec une animation de petites poissons et crocodiles.

LOGIFORMES

Pour moins de 12 ans un exercice de logique et de deduction sur le principe de Masterword. Très bien réalisé et bonne démonstration. Plusieurs niveaux.

LOGIPHRASES

Ce programme pédagogique vous apprend la position des mots dans la phrase. Une correction est effectuée puis un test de compréhension.

MATHASARD

Pour s'exercer au calcul mental. Jeu très bien fait avec 2 jeux différents pour tous les niveaux.

MEMORAM

Pour perfectionner l'orthographe, 60 dictées sont proposées que l'ordinateur aidera à mémoriser. Cet effet doit apporter une progression sensible au fur et à mesure des exercices. A partir de 7 ans.

MICROGEO

Programme éducatif entierement graphique. 3 jeux vous permettent d'associer des pays et leurs capitales, de retenir leurs emplacement géographiques. (un petit avion se posera sur l'aéroport de la capitale concernée.)

NOMBRES/DICO

Ce logiciel comprend 2 parties: Nombres : pour apprendre aux enfants à lire et à écrire correctement les nombres. Le jeu s'adapte au niveau de l'enfant qui peut aussi analyser ses erreurs. Dico : un jeu educatif pour toute la famille : l'ordinateur propose des mots... A vous de les trouver. 10 niveaux de difficultés : de très facile à très difficile. A partir de 7 ans.

NOMBRES MAGIQUES

Même principe que les lettres magiques, mais pour reconnaitre les nombres. De 3 à 6 ans.

NUMERUS

C'est le fameux jeu "Des chiffres et des lettres". Vous connaissez ! Alors amusez vous bien.



ORTHO REPERES

Pour aider les élèves de 2è, 3è et 4ème qui doivent résoudre les problèmes de géométrie et d'algèbre dans le plan. Ce programme comporte de nombreuses commandes : tracés de droites, de points, calcul d'équation... Bien sur avec une sauvegarde possible des travaux.

ORTHUSTRAD

Un jeu éducatif pour apprendre et se perfectionner en orthographe, avec animation graphique et correction des mots. A partir de 7 ans.

PENDU

Retrouver le mot proposé par l'ordinateur. Chaque bonne réponse mettra la lettre à sa place, mais pour une mauvaise réponse fera apparaitre une partie de bonhomme (tête, bras...) Il faut donc éviter que le personnage soit reconstitué sinon vous êtes pendu... Pour gagner il faut faire moins de 10 erreurs. On peut aussi programmer ses propres mots. Un classique.

PLANETE BASE

Le pauvre numerus ne se nourrit que de pommes rouges mais elles ne poussent pas sur Planete Base ! Mais il ramasse les pommes blanches, jaunes, bleues, d'inégales valeurs pour les échanger contre les pommes rouges. En pratiquant ce truc, on s'initie, en s'amusant aux mystères de la numération et aux manipulations en base, on comprend mieux les nombres et leur valeur.

PLURIEL/AMSTERM

Comprend 2 logiciels : Pluriel : Ce logiciel permet de retenir les regles du pluriel des noms. Toutes les fautes de pluriel entrainent automatiquement des revisions adaptées qui éliminent progressivement les lacunes. Amsterm : la langue française n'est pas simple alors l'ordinateur vous interrogera sur les terminaisons de plus de 600 mots. A partir de 6 ans.

SQUELETTE

Jeu de questions et réponses sur l'ossature du corps humain. Pour tout âge.

PROGRAMMES DIVERS

CASSETTES

-PRINTER PAC 1	130 F.
-SCRIPTOR	130 F.
-SYCLONE 2	130 F.
-SYSTEM X	170 F.
-TOMCAT	130 F.
-TRANSMAT	140 F.
-ZEDIS 2	130 F.

DISQUETTES

-ODDJOB	200 F.
-PRINTER PAC 2	160 F.
-SCRIPTOR 2	165 F.
-SYCLONE 2	165 F.
-SYSTEM X	205 F.
-TOMCAT	165 F.
-TRANSMAT	185 F.
-ZEDIS 2	165 F.

CASSETTES INFORMATIQUE

10 min.	15 min.
85 F les 10	88 F les 10

PROGRAMMES ÉDUCATIFS

CASSETTES

-ANIMAL,VEGETAL,MINERAL	99 F.
-ARDOISE MAGIQUE	99 F.
-ATTRAPE-MOTS	99 F.
-COURSE A LA BOUSSOLE	99 F.
-GEOGRAPHE	99 F.
-HORLOGER 1	99 F.
-HORLOGER 2	99 F.
-LETTRES MAGIQUES	99 F.
-LOGIFORMES	120 F.
-LOGIPHRASES	120 F.
-NOMBRES MAGIQUES	99 F.
-PENDU	99 F.
-PLANETE BASE	140 F.

PROGRAMMES COBRA

CASSETTES

-HISTO-QUIZ	120 F.
-N°1- MEMORAM (ORTHOGRAPHE)	120 F.
-N°2- AMSTERM (PLURIELS)	120 F.
-N°3- NOMBRES (+DICO)	120 F.
-N°4- MATHASARD(CALC.MENTAL)	120 F.
-N°5- ORTHO-REPER (ALG+GEOM)	120 F.

DISQUETTES

-KIT EDUCATIF N°1 (Memeram+Amsterm+pluriels +Nombres+Dico)	299 F.
-KIT EDUCATIF N°2 (Mathasard+Ortho Reperes +Histo Quiz)	299 F.

PROGRAMMES HATIER

CASSETTES

-DIVISIONS	160 F.
-ORTHOCRACK	185 F.

DISQUETTES

-BAC ECONOMIE (DISK)	890 F.
-BAC MATH. C-E (DISK)	890 F.
-BAC MATH.A1-D-B (DISK)	890 F.
-BAC PHYSIQUE (DISK)	890 F.

PROGRAMMES CORE

CASSETTES

-ANATOMIE	150 F.
-ASTRO	150 F.
-CAMELEMATHS	150 F.
-CAMELEMOTS	150 F.
-LA FRANCE	150 F.
-LE MONDE	150 F.
-ORTHOSTRAD	150 F.
-SQUELETTE	150 F.

DISQUETTES

-ANATOMIE	199 F.
-CAMELEMATHS	199 F.
-CAMELEMOTS	199 F.
-LA FRANCE	199 F.
-LE MONDE	199 F.
-ASTRO	199 F.
-SQUELETTE	199 F.

PROGRAMMES DIVERS

CASSETTES

-BALLADE/PAYS DE BIG BEN	180 F.
-MICROGEO	140 F.
-NUMERUS	150 F.

DISQUETTES

-MICROGEO	250 F.

CREDIT

Acceptation immédiate de votre crédit. Aussitôt vous partez avec votre matériel.

Pièces à fournir :
1 fiche de paye (la dernière).
1 justificatif de domicile (quittance loyer, EDF, PTT).
1 relevé d'identité bancaire (RIB).
1 chèque annulé par vous.
1 photocopie pièce d'identité (CNI ou passeport)

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN A PARTIR DE 1500F

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30.

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

NOM ____________
Prenom ____________
Adresse ____________
____
____
Téléphone ____________
Code Postal ____________
Ville ____________

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01-04-86

A CRÉDIT

Je desire recevoir une offre prealable de credit (CETELEM)
Montant de la commande ____________ F
Nombre de mensualités ____________ /mois
Versement comptant ____________ F
☐ chèque ☐ mandat-lettre ☐ CCP

Je desire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

AM 01-03-86

Participation aux frais d'envoie
0 à 500 F ajouter ________ + 30 F
+ 500 F ajouter ________ + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F

total de la commande +

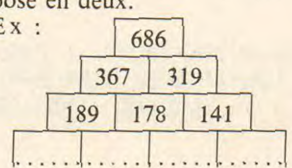
TOTAL

Apid

Apid est une compilation des deux jeux de réflexion auxquels vous pouvez accèder par un menu principal. Le premier jeu, Calculettre, est une réflexion sur opération de lettres... Vous avez bien lu ! Il s'agit de réfléchir et de donner le résultat d'opérations telles que : BN + NE = ? C'est très fort... Votre Amstrad est vraiment machiavélique. Pour chaque opération proposée, il n'existe qu'une et une seule solution. A vous de la trouver et de répondre correctement lorsque l'ordinateur vous demande la valeur de chaque lettre. Si votre réponse est fausse, l'ordinateur raye votre opération et affiche le bon résultat.

Pyramides est également un jeu "d'intense réflexion". L'ordinateur affiche une pyramide de cases. Dans cette pyramide, chaque case supérieure se décompose en deux.

Ex :



Il faut reconstituer la pyramide en sachant (voir exemple) que chaque nombre supérieur est composé de la somme des deux cases inférieures. Par exemple, 686 se décompose en 367 + 319, 367 étant lui-même égal à 189 + 178 et 319 à 178 + 141...

Lorsque vous aurez réfléchi (un papier et un crayon vous seront peut-être d'une quelconque utilité !), répondez aux questions de l'ordinateur. Toutes les réponses étant rentrées l'ordinateur les comparera avec la bonne solution (vrai/faux) et affichera la pyramide exacte. Vous pouvez choisir le nombre d'"indications" dans la pyramide. Si cela ne vous semble pas évident, demandez "cinq chiffres" et tapez (enter) jusqu'à F6... l'ordinateur affichera alors la solution de cette pyramide et vous pourrez constater qu'il suffit parfois d'un peu de logique.

André Daumail

```
10 '         =-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=
20 '         =   A  pi  D            =
30 '         =-----------------------=
40 '         = auteur: Andre DAUMAIL =
50 '         -------------------------
60 '
70 '   (C) 1985  AMSTRAD Magazine et l'auteur
80 '
90 KEY DEF 0,1,43:KEY DEF 2,1,45:KEY 139,"C"+CHR$(13):KEY 138,"S"+CHR$(13)
100 '
110 '====> le son <====
120 '
130 ENV 1,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,8,2,-1,20
140 ENT -1,1,1,3,1,-1,3,1,0,1,1,1,3,1,-1,3
150 DATA 478,30,0,5,358,30,0,5,358,35,319,10,358,10,379,10,358,10,319,30,0,5,426,30,319,60
160 DATA 358,15,0,5,379,30,0,5,379,15,0,5,213,15,0,5,239,60
170 DATA 379,15,0,5,358,30,0,5,358,15,0,5,213,15,0,5,239,60
180 DATA 478,30,0,5,358,30,0,5,358,35,319,10,358,10,379,10,358,10,319,30,0,5,426,30,319,60
190 DATA 358,15,0,5,379,30,0,5,379,15,0,5,213,15,0,5,239,60,379,15,0,5,358,30,0,5,284,30,0,5,358,100,-1,-1
200 '
210 '====> presentation <====
220 '
230 GOSUB 2590
240 MODE 0
250 PEN 1:LOCATE 8,3:PRINT "avec"
260 PEN 3:LOCATE 1,6:PRINT"A":LOCATE 4,12:PRINT"t":LOCATE 7,18:PRINT"D":PEN 2:LOCATE 2,8:PRINT"m":LOCATE 5,14:PRINT"r":PEN 4:
LOCATE 3,10:PRINT"s":LOCATE 6,16:PRINT"a"
270 FOR I=1 TO 13:READ VOL,PER:SOUND 1,VOL,PER,0,1,1:SOUND 2,VOL/2,PER,0,1,1:SOUND 4,VOL/4,PER,0,1,1:NEXT
280 LOCATE 8,3:PRINT SPACE$(4):FOR I=8 TO 16 STEP 2:LOCATE 1,I:PRINT SPACE$(7)
290 READ VOL,PER:SOUND 2,VOL*2,PER,0,1,1:SOUND 1,0,PER,0,1,1:SOUND 4,0,PER,0,1,1
300 NEXT
310 FOR I=5 TO 158 STEP 5:TAG:MOVE I,318:PRINT" A";:MOVE 190,I+116:PRINT"D";:MOVE 190,I+100:PRINT" ";
320 IF I>138 THEN GOTO 340
330 IF I<50 AND I/10=INT(I/10) THEN READ VOL,PER:SOUND 2,VOL*2,PER,0,1,1:SOUND 1,0,PER,0,1,1:SOUND 4,0,PER,0,1,1 ELSE IF
I/10=INT(I/ 10) THEN READ VOL,PER:SOUND 2,0,PER,0,1,1:SOUND 1,VOL/2,PER,0,1,1:SOUND 4,0,PER,0,1,1
340 NEXT:TAGOFF
350 PEN 2:LOCATE 8,6:PRINT"ndre":LOCATE 8,9:PRINT"aumail"
360 LOCATE 8,19:PRINT"propose"
370 FOR I=1 TO 6:READ VOL,PER:SOUND 1,VOL,PER,0,1,1:SOUND 2,VOL/2,PER,0,1,1:SOUND 4,VOL/4,PER,0,1,1:NEXT
380 GOTO 430
390 '
400 ' ====> le menu <====
410 '
420 RESTORE 180
430 CLS:INK 2,9:PEN 2:LOCATE 3,9:PRINT"CALCULETTRE"
440 LOCATE 7,12:PRINT"et":LOCATE 12,15:PRINT"PYRAMIDE"
450 FOR I=1 TO 7:READ VOL,PER:SOUND 1,VOL,PER,0,1,1:SOUND 2,VOL/2,PER,0,1,1:SOUND 4,VOL/4,PER,0,1,1:NEXT
```

```
460 INK 3,3:PEN 3:LOCATE 3,9:PRINT"C":LOCATE 7,12:PRINT"et":LOCATE 12,15:PRINT"P"
470 FOR I=1 TO 5:READ VOL,PER:SOUND 1,VOL,PER,0,1,1:SOUND 2,VOL/2,PER,0,1,1:SOUND 4,VOL/4,PER,0,1,1:NEXT
480 PEN 2:LOCATE 3,9:PRINT"C":LOCATE 7,12:PRINT"  ":LOCATE 12,15:PRINT"P"
490 TAG:PEN 3
500 FOR I=242 TO 48 STEP -6:MOVE 64,I:PRINT" ";:MOVE 64,I-6:PRINT"C";
510 IF I/10=INT(I/10) THEN READ VOL,PER:SOUND 1,VOL,PER,0,1,1:SOUND 2,VOL/2,PER,0,1,1:SOUND 4,VOL/4,PER,0,1,1
520 IF I<162 THEN MOVE 352,I:PRINT" ";:MOVE 352,I-6:PRINT"P";
530 NEXT
540 TAGOFF
550 LOCATE 3,23:PRINT"C   ou   P"
560 READ VOL,PER
570 IF VOL<>-1 THEN SOUND 1,VOL,PER,0,1,1:SOUND 2,VOL/2,PER,0,1,1:SOUND 4,VOL/4,PER,0,1,1:GOTO 560
580 PEN 2:LOCATE 2,25:PRINT"VOTRE  CHOIX"
590 A$=" ":WHILE A$<>"C" AND A$<>"P":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
600 IF A$="C" THEN GOTO 640 ELSE 1510
610 '
620 ' -------------------------> C A L C U L E T T R E
630 '
640 CLEAR:MODE 0
650 INK 0,4:INK 1,26:BORDER 8:PAPER 0:PEN 1
660 LOCATE 4,3:PRINT"* CALCULETTRE *"
670 LOCATE 2,12:PRINT"NOMBRE DE CHIFFRES"
680 PRINT:PRINT TAB(2)"    de 2 a 5"
690 LOCATE 2,24:PRINT"6 = retour au menu"
700 R$=" ":WHILE R$<"2" OR R$>"6":R$=INKEY$:WEND:RCH=VAL(R$)
710 IF RCH=6 THEN GOSUB 2590:GOTO 420
720 FOR G=0 TO 9
730 K(G)=INT(RND(1)*26)+1
740 FOR I=0 TO G-1
750 IF K(I)=K(G) THEN I=G-1:G=G-1
760 NEXT I
770 C(G)=INT(K(G)/2)+2
780 INK C(G),G+16
790 NEXT G
800 X=1
810 O(RCH)=INT(RND(1)*10):IF O(RCH)=0 THEN 810
820 FOR I=1 TO RCH-1
830 O(I)=INT(RND(1)*10)
840 Q=(O(I)*X):O=O+Q:X=X*10
850 NEXT
860 O=O+O(RCH)*10^(RCH-1)
870 P(RCH)=INT(RND(1)*10):IF P(RCH)=0 THEN 870
880 X=1
890 FOR I=1 TO RCH-1
900 P(I)=INT(RND(1)*10)
910 Q=(P(I)*X):P=P+Q:X=X*10
920 NEXT
930 P=P+P(RCH)*10^(RCH-1)
940 S=INT(RND(1)*2)+1
950 IF S=2 AND O<P THEN N=O:O=P:P=N:PE=2 ELSE PE=0
960 IF S=1 THEN R=P+O ELSE R=O-P
970 IF S=1 THEN S$="+ " ELSE S$="- "
980 CLS
990 LOCATE 2,2:PEN 1:PRINT"OPERATION"
1000 LOCATE 8-RCH,5+PE:FOR I=RCH TO 1 STEP -1:PEN C(O(I)):PRINT CHR$(64+K(O(I)));:NEXT
1010 LOCATE 6-RCH,7:PEN 1:PRINT S$:LOCATE 8-RCH,7-PE:FOR I=RCH TO 1 STEP -1:PEN C(P(I)):PRINT CHR$(64+K(P(I)));:NEXT
1020 LOCATE 3,9:PEN 1:PRINT "------"
1030 R$=STR$(R):LOCATE 9-LEN(R$),11:FOR I=2 TO LEN(R$):R1(I)=VAL(MID$(R$,I,1)):PEN C(R1(I)):PRINT CHR$(64+K(R1(I)));:NEXT
1040 GOSUB 1190
1050 LOCATE 1,2:PEN 1:PRINT TAB(12)"SOLUTION"
1060 LOCATE 14,5:PEN 2:PRINT USING "#####";O
1070 LOCATE 12,7:PEN 1:PRINT S$;:PEN 3:PRINT USING "#####";P
1080 LOCATE 14,9:PEN 1:PRINT "------"
1090 LOCATE 13,11:PEN 6:PRINT USING "######";R
1100 RO$=STR$(RO):RO=VAL(RO$):RP$=STR$(RP):RP=VAL(RP$)
1110 IF S=2 AND RO<RP THEN RN=RO:RO=RP:RP=RN
1120 IF RO=O AND RP=P AND RR=R THEN GOTO 1160
1130 FOR I=1 TO 8:PLOT 1+I,1:DRAW 640+I,208:NEXT
1140 FOR I=1 TO 8:PLOT 640-I,1:DRAW 8-I,208:NEXT
1150 FOR I=50 TO 500 STEP 10:SOUND 1,I,5,7:SOUND 2,I*1.5,5,7:SOUND 4,I*0.5,5,7:NEXT:GOTO 1170
1160 INK 1,4,26:FOR J=1 TO 5:FOR I=500 TO 45 STEP -15:SOUND 1,I,5,7:SOUND 2,I*1.5,5,7:SOUND 4,I*0.5,5,7:NEXT I,J
1170 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1170
```

```
1180 INK 1,26:GOTO 640
1190 LOCATE 1,12:PEN 2:PRINT STRING$(20,"_")
1200 LOCATE 4,14:PEN 1:PRINT"VOTRE  REPONSE"
1210 ML=10^(LEN(R$)-2):X=16:PEN 1:FOR JK=0 TO 9
1220 H(JK)=INT(RND(1)*10)
1230 FOR WJ=0 TO JK-1:IF H(JK)=H(WJ) THEN JK=JK-1:GOTO 1480
1240 NEXT WJ
1250 J=H(JK)
1260 Q(J)=0
1270 FOR I=RCH TO 1 STEP -1
1280 IF J=O(I) AND Q(J)=0 THEN LOCATE 1,X:PRINT CHR$(64+K(O(I)));:INPUT RD:Q(J)=1:X=X+1
1290 IF J=O(I) THEN LOCATE 18-I,17+PE:PRINT USING "#";RD;
1300 IF J=O(I) THEN RD(I)=RD:RO=RO+(RD(I)/10)*10^I
1310 NEXT I
1320 LOCATE 16-RCH,19:PRINT S$;
1330 FOR I=RCH TO 1 STEP -1
1340 IF J=P(I) AND Q(J)=0 THEN LOCATE 1,X:PRINT CHR$(64+K(P(I)));:INPUT RD:Q(J)=1:X=X+1
1350 IF J=P(I) THEN LOCATE 18-I,19-PE:PRINT USING "#";RD;
1360 IF J=P(I) THEN RD(I)=RD:RP=RP+(RD(I)/10)*10^I
1370 NEXT I
1380 LOCATE 13,21:PRINT "------"
1390 LR=LEN(R$)-1
1400 FOR E=2 TO LEN(R$)
1410 R1(E-1)=VAL(MID$(R$,E,1))
1420 NEXT E
1430 FOR I=1 TO LEN(R$)-1
1440 IF J=R1(I) AND Q(J)=0 THEN LOCATE 1,X:PRINT CHR$(64+K(R1(I)));:INPUT RD:Q(J)=1:X=X+1
1450 IF J=R1(I) THEN LOCATE 18-LEN(R$)+I,23:PRINT USING "#";RD;
1460 IF J=R1(I) THEN RD(I)=RD:RR=RR+((RD(I)*10^(LR-I)))
1470 NEXT I
1480 NEXT JK
1490 RETURN
1500 '
1510 ' ---------------------------> P Y R A M I D E
1520 '
1530 MODE 1:CLS
1540 INK 0,9:INK 1,3:INK 2,24:INK 3,15:PEN 1:PAPER 0:BORDER 15
1550 TQ=0:FOR J=1 TO 6:FOR I=1 TO 6:TF(J,I)=0:NEXT I,J:FOR I=2 TO 6:W(I)=H(I):H(I)=0:NEXT
1560 RANDOMIZE TIME
1570 GOSUB 2360
1580 XY=2:A=F(2,1)+F(2,2)
1590 MODE 0:LOCATE 4,3:PRINT"*  PYRAMIDE  *"
1600 LOCATE 2,12:PRINT"COMBIEN DE NOMBRES"
1610 PRINT:PRINT TAB(2)"      de 4 a 6"
1620 LOCATE 2,24:PRINT"7 = retour au menu"
1630 R$=" ":WHILE R$<"4" OR R$>"7":R$=INKEY$:WEND:R=(VAL(R$))
1640 IF R=7 THEN GOSUB 2590:GOTO 420
1650 MODE 1:CLS
1660 LOCATE 27,6:PRINT USING "###";A
1670 FOR I=2 TO 6:H(I)=INT(RND(1)*I)+1
1680 IF I>2 AND H(I)=W(I) THEN I=I-1
1690 NEXT
1700 X=23:Y=6:FOR J=2 TO 6:X=X-2:Y=Y+2
1710 IF J<8-R THEN 1770
1720 FOR I=1 TO 6
1730 IF (J=5 AND I>5) OR (J=4 AND I>4) OR (J=3 AND I>3) OR (J=2 AND I>2) GOTO 1760
1740 IF I<>H(J) THEN 1760
1750 LOCATE X+I*4,Y:PRINT USING"###";F(J,I)
1760 NEXT I
1770 NEXT J
1780 PEN 3:W=17:X=25:Y=6:FOR P=1 TO 6:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(P+64):LOCATE W,18:PRINT P;:W=W+4:X=X-2:Y=Y+2:NEXT
1790 PEN 1
1800 PLOT 408,328:DRAWR 64,0,3:DRAWR 0,-32,3:FOR D=1 TO 5:DRAWR 32,0,3:DRAWR 0,-32,3:NEXT
1810 DRAWR -384,0,3:FOR D=1 TO 5:DRAWR 0,32,3:DRAWR 32,0,3:NEXT:DRAWR 0,32,3
1820 X=384:B=136:FOR D=248 TO 408 STEP 32:PLOT D,B:DRAWR X,0,3:X=X-64:B=B+32:NEXT
1830 PLOT 440,296:DRAWR 0,-32,3:FOR D=1 TO 4:DRAWR 32,0,3:DRAWR 0,-32,3:NEXT
1840 PLOT 440,264:FOR D=1 TO 4:DRAWR -32,0,3:DRAWR 0,-32,3:NEXT
1850 PLOT 440,232:DRAWR 0,-32,3:FOR D=1 TO 2:DRAWR 32,0,3:DRAWR 0,-32,3:NEXT
1860 PLOT 440,200:FOR D=1 TO 2:DRAWR -32,0,3:DRAWR 0,-32,3:NEXT
1870 PLOT 440,168:DRAWR 0,-32,3
1880 GOSUB 2050:GOSUB 2240
1890 FOR I=1 TO 1000:NEXT
```

```
1900 IF RF=0 THEN GOTO 2550
1910 '---> RESULTAT
1920 LOCATE 25,2:PRINT"SOLUTION":PRINT TAB(24)"=========="
1930 LOCATE 27,6:PRINT USING "###";A
1940 PEN 2
1950 X=23:Y=6:FOR J=2 TO 6:X=X-2:Y=Y+2
1960 FOR I=1 TO 6
1970 IF J<8-R THEN 1990
1980 IF I=H(J) THEN 2020
1990 IF TF(J,I)=1 THEN 2020
2000 IF (J=5 AND I>5) OR (J=4 AND I>4) OR (J=3 AND I>3) OR (J=2 AND I>2) GOTO 2020
2010 LOCATE X+I*4,Y:PRINT USING"###";F(J,I)
2020 NEXT I,J
2030 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 2030
2040 GOTO 1530
2050 '-----> DEMANDE REPONSES
2060 LOCATE 5,25:PRINT"VOTRE REPONSE EN"
2070 X=23:Y=6
2080 FOR J=2 TO 6:X=X-2:Y=Y+2
2090 FOR I=1 TO 6
2100 IF J<8-R THEN 2120
2110 IF I=H(J) THEN 2200
2120 IF TF(J,I)>0 THEN 2200
2130 IF (J=5 AND I>5) OR (J=4 AND I>4) OR (J=3 AND I>3) OR (J=2 AND I>2) GOTO 2200
2140 LOCATE 22,25:PRINT CHR$(J+64);I;:INPUT R$
2150 IF R$="C" THEN SI=I:GOSUB 2430:I=SI:GOTO 2140
2160 R(J,I)=VAL(R$)
2170 IF R(J,I)>0 THEN TQ=TQ+1:TF(J,I)=2:LOCATE X+I*4,Y:PEN 3:PRINT USING"###";R(J,I):PEN 1
2180 IF R(J,I)=F(J,I) THEN TF(J,I)=1
2190 LOCATE 26,25:PRINT"     "
2200 NEXT I,J
2210 WH=21-TQ-R:IF WH>0 THEN LOCATE 2,25:PRINT"VOULEZ-VOUS ENCORE UNE CHANCE (O ou N)" ELSE GOTO 2230
2220 R$=" ":WHILE R$<"N" OR R$>"O":R$=INKEY$:WEND:IF R$="O" THEN LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(39):GOTO 2060
2230 RETURN
2240 ' -----> COMPARAISONS DES REPONSES
2250 LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(39)
2260 LOCATE 1,2:PRINT"VOS RESULTATS"
2270 X=3:PRINT"----|---|----"
2280 FOR J=2 TO 6:PRINT"    |   |":X=X+1
2290 FOR I=1 TO 6
2300 IF I=H(J) THEN 2340
2310 IF (J=5 AND I>5) OR (J=4 AND I>4) OR (J=3 AND I>3) OR (J=2 AND I>2) GOTO 2340
2320 LOCATE 1,X:PRINT CHR$(J+64)I;USING "|###|";R(J,I);:IF F(J,I)=R(J,I) THEN PEN 2:PRINT"Vrai" ELSE PEN 3:RF=RF+1:PRINT
"Faux"
2330 PEN 1:X=X+1
2340 NEXT I,J
2350 RETURN
2360 FOR J=6 TO 2 STEP -1
2370 FOR I=6 TO 1 STEP -1
2380 IF (J=5 AND I>5) OR (J=4 AND I>4) OR (J=3 AND I>3) OR (J=2 AND I>2) GOTO 2410
2390 IF J=6 THEN F(J,I)=INT(RND(1)*33)+1:GOTO 2410
2400 F(J,I)=F(J+1,I)+F(J+1,I+1)
2410 NEXT I,J
2420 RETURN
2430 LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(28)
2440 LOCATE 5,25:INPUT "operation :";R$
2450 IF R$="S" THEN LOCATE 5,25:PRINT"VOTRE REPONSE EN":RETURN
2460 FOR I=1 TO LEN(R$)
2470 IF MID$(R$,I,1)="-" THEN 2500
2480 IF MID$(R$,I,1)="+" THEN 2510
2490 NEXT
2500 K$=MID$(R$,1,I-1):K=VAL(K$):L$=MID$(R$,I+1):L=VAL(L$):H=K-L:GOTO 2530
2510 K$=MID$(R$,1,I-1):K=VAL(K$):L$=MID$(R$,I+1):L=VAL(L$):H=K+L:GOTO 2530
2520 NEXT
2530 LOCATE 1,XY:PRINT H:XY=XY+1:IF XY=25 THEN XY=2
2540 GOTO 2430
2550 LOCATE 20,2:PRINT"PYRAMIDE EXACTE":PRINT TAB(19)"================="
2560 FOR J=1 TO 5
2570 FOR I=150 TO 45 STEP -15:SOUND 1,I,7,7:SOUND 2,I*1,7,7:SOUND 4,I*0.5,7,7:NEXT I,J
2580 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 2580 ELSE GOTO 1530
2590 INK 0,21:INK 1,0:INK 2,9:INK 3,3:INK 4,11:BORDER 19
2600 RETURN
```



GENERAL est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique.

Amis clients, vous aimez l'efficacité : GENERAL est une entreprise efficace, à votre image.

Des preuves ?

— une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
— des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
— un service après-vente avec atelier sur place ;
— volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
— un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
— un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

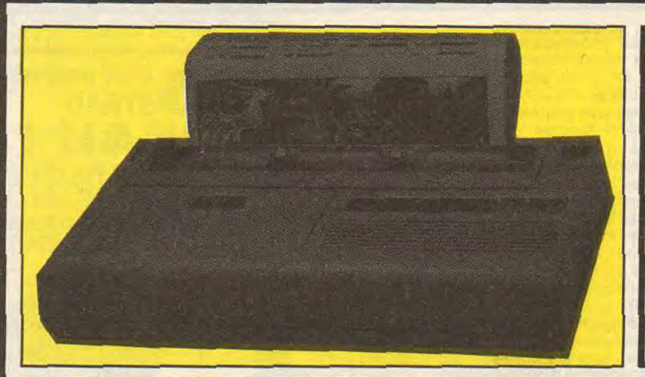
1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.

2 **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).

3 **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurence féroce qui y règne, so,nt bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

IMPRIMANTE OKIMATE 20



L'Imprimante complète avec son logiciel sur cassette ou disquette pour AMSTRAD 464, 664, 6128 et son câble de liaison Centronics

2990F

Imprimante couleur OKIMATE 20 pour AMSTRAD

Un nouvel outil universel pour votre AMSTRAD
L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir une véritable impression couleur. Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

Cette imprimante permet l'impression de graphiques, de tableaux, d'illustrations originales et des transparents en acétate pour la rétroprojection. Vous pouvez même imprimer un transparent couleur et le réimprimer en noir et blanc avec diverses nuances de gris pour réaliser des photocopies.

Pour le traitement de texte, OKIMAT 20 imprime une copie de travail à raison de 80 CPS ou encore à 40 CPS s'il s'agit d'une sortie qualité courrier.

Les nouvelles polices de caractères OKIMATE — conçues professionnellement par composition numérique — offrent une grande souplesse. La version de base permet d'imprimer des caractères élargis, gras, fins et italiques, ainsi que des indices et des exposants demi-interligne, et de tracer un soulignement continu !

OKIMATE est dotée d'un tracteur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entraînement par friction pour le feuille à feuille et les transparents en acétate.

CARACTERISTIQUES

Impression unidirectionnelle 80 cps
Impression qualité courrier 40 cps
80 colonnes avec caractères standard
132 caractères en impression comprimée
Tête d'impression longue durée à 24 éléments qui s'installe par simple enclenchement
Jeux de caractères européens
Double frappe, exposants, indices, italiques et soulignement
Graphiques haute résolution 144x144 points par pouce
Papier normal ou thermique, transparents en acétate
Entraînement du papier par friction ou par traction (support de rouleau de papier en option)
Cartouche de ruban longue durée "mains propres"
Ruban d'impression 120 K caractères
Traceur à largeur variable
Caractères qualité courrier téléchargeable
Mémoire tampon 8K, tampons distincts d'impact et d'impression permettant réception-impression simultanées
Papier en rouleau
Papier à pliage accordéon
Feuille à feuille
Transparents en acétate.

Caractéristiques d'impression
Matrice de caractère (HxV), 18x9 qualité "listing".
Caractères par ligne :

— 132/137 car	17 cpp
— 96 car	12 cpp
— 80 car	10 cpp
— 66 car	8,5 cpp
— 48 car	6 cpp
— 40 car	5 cpp

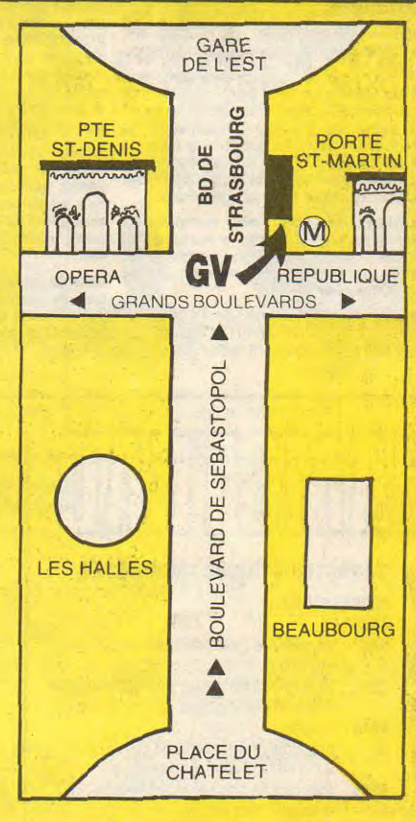
Traitement de données : 18x9
Qualité courrier : 18x18
Exposant/indice : 9x7
Soulignement
Italiques - Inclinés
Caractères européens
CQ téléchargeables 18x18

Graphiques
Graphiques haute résolution : 60 x 72 ppp
Tous points adressables : 72 x 72 ppp - 120 x 144 ppp 144 x 144 ppp.

Dimensions : 330 x 190 x 60 mm (LxlxH)

MAGASIN DE VENTE





10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50



l'ordinateur familial Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.



Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pourles graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome

2690F

A CREDIT CETELEM
590F au comptant
+ 12 mensualités de **201,30F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 315,60F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

3990F

A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de **216,90F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 704,20F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette + **1 JOYSTICK QUICKSHOOT**



En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

AMSTRAD

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

PROCESSEURS:
Z80A .
64K de mémoire vive RAM (plus de 42K pour l'utilisateur)
32K de mémoire ROM avec BASIC et système d'exploitation résidant
6845 contrôleur d'écran
GI processeur générateur de son AY-3 8912-3 voix, 7 octaves
8255 interface parallèle entrée-sortie pour le processeur de son GI

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

	Mode Normal	Haute rés.	Multicol.
Nombre de de coul.	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points Vertic.	200	200	200
Points Horiz.	320	640	160
Nbre car.	40	80	20

CLAVIER:
74 Touches — type qwerty, pavé numérique, curseurs et curseur de copie, grande enter, shift, caps lock, tab, escape, delete, clear, control.

LECTEUR DE CASSETTE:
Vitesse d'enregistrement au choix – 1K baud ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel. Verrouillage. Interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

EXPANSIONS:
Lecteur de disquette compact avec CP/M et le langage LOGO.
Imprimante compatible Centronics
Manette(s) de jeux.
Extensions ROM
Extensions RAM jusqu'à 8160K.

PRISES EXTERNES:
Connecteurs PCB pour expansion multiple et parallèle Centronics.
Prise à 9 trous pour manette
Prise à 6 trous pour — RVB et sync
— vidéo composite
— luminance et sync

Prise 3,5mm pour son stéréo
Prise 5mm pour alimentation du CPC 464 (seulement à partir du moniteur)

DIMENSIONS (mm):

	larg.	haut.	prof.
Clavier	580	70	170
CTM640	375	340	365
GT64	305	315	335
Manette	90	170	100
Modulateur	120	70	170

POIDS (kg):

Clavier	2,4
CTM640	10,6
GT64	6,3
Manette	0,3
Modulateur	1,4

ALIMENTATION:
Système d'affichage: 240V AC 50Hz
(clavier et lecteur alimentés à partir de l'écran)

*CP/M est une marque déposée de Digital Research Inc. AMSTRAD et Amsoft sont des marques déposées de Amstrad Consumer Electronics PLC.



l'ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome

4490F

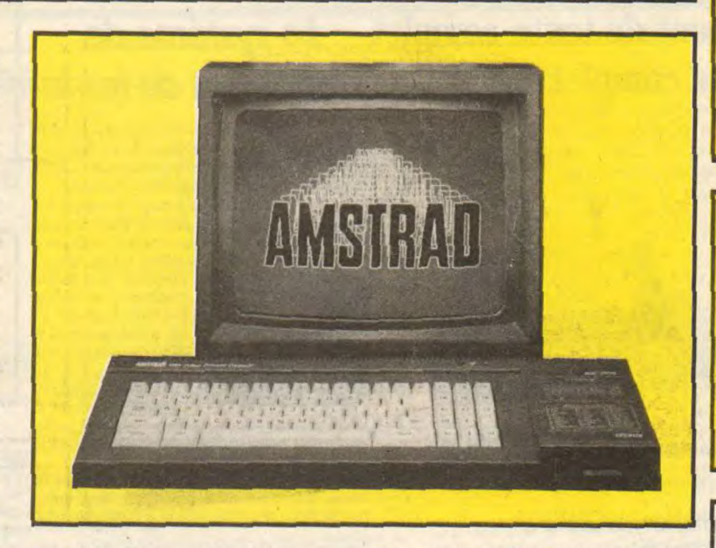
A CREDIT CETELEM
990F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur

5990F

A CREDIT CETELEM
1290F au comptant
+ 30 mensualités de **214,10F**
TEG : 24,10 % - Coût total du crédit avec assurance : 1723F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre



Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.
Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.
De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD

CADEAU !

4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette **+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT**



En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Caracteristiques Techniques du CPC6128

EXTENSIONS:

Lecteur de disquette compact, type FD 1.
Imprimante de type Centronics.
Manette(s) de jeux.
Différents périphériques dont les extensions ROM.

PRISES EXTERNES:

Connecteurs PCB pour expansions multiples et parallèles Centronics.
Prise pour le 2 ème lecteur de disquette (avec le cordon DI-2)
Prise à 9 trous pour la manette
Prise à 6 trous pour RVD et sync, vidéo composite, luminance et sync
Prise à 5 trous pour le lecteur de cassette (avec le cordon CL-1)
Prise 3,5 mm pour le stéréo
Prise 5 mm d'alimentation du lecteur de disquette (12V)
Prise 5 mm d'alimentation du CPC664 par le moniteur (5V)

DIMENSIONS (mm): / **POIDS (Kg):**

	Larg	Haut	Prof.		
Clavier	520	48	170	Clavier	2.0
CTM644	375	340	365	CTM664	10.6
GT65	305	315	335	GT65	6.3
Manette	90	170	100	Manette	0.3
Modulateur	120	70	170	Modulateur	1.4

CP/M suppose l'utilisation d'un écran 80 colonnes. L'aptitude du CPC6128 à présenter un texte en format 80 colonnes est indispensable dans la majorité des applications sous CP/M.

ALIMENTATION:

Système d'alimentation de l'écran: 220V AC 50 Hz (clavier et lecteur de disquette alimentés à partir de l'écran)

PROCESSEURS:

Z80A	Processeur fonctionnant à 4 MHz
128K	d'octets en RAM répartis en 2 blocs mémoire (plus de 41K pour l'utilisateur en BASIC, plus de 61k en zone de programme transitoire 'TPA' disponibles sous CP/M Plus)
48K	de mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents.
6845	Contrôleur d'écran
AY-3-8912	Processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves
8255	Interface parallèle entrée-sortie
7653	Contrôleur du lecteur de disquette

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

Modes d'affichage	MODE 1	MODE 2	MODE 0
Nbre de couleurs	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points verticaux	200	200	200
Points horizontaux	320	640	160
Caractères par ligne	40	80	20

CLAVIER:

74 touches, type QWERTY, pavé numérique, pavé curseur et de copie, grande touche ENTER, shift, CAPS LOCK, tape, escape, delete, clear et control.

MANIPULATION DE CASSETTES:

2 vitesses d'enregistrement au choix, 1K ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel, verrouillage, interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

Caractéristiques du lecteur de disquette:

Le lecteur de disquette est de format 3 pouces, conformément au standard Hitachi/Panasonic. Conçu pour un taux de séquence d'exécution de 12 mS et un temps fixé de 30 mS.
Le système est conçu pour un maximum de 2 lecteurs de disquette.
L'interface dispose d'une extension ROM contenant les éléments spécifiques à la machine pour le CP/M 2.2 et Dr LOGO.
Les disquettes trois pouces fonctionnent sur leurs 2 faces, chacune étant réutilisable grâce à un clip de protection amovible.

AMSDOS & CP/M PLUS

AMSDOS est un système d'exploitation sur disquettes adapté au langage Locomotive BASIC et a de nouvelles commandes permettant de tirer un profit maximum des fichiers sur disquette. AMSDOS permet aux programmes en BASIC d'accéder à un fichier sur cassette, en fait on utilise les mêmes commandes avec des noms conformes aux normes prévues pour CP/M et CP/M Plus. AMSDOS peut lire et écrire sur des fichiers CP/M et vice versa, car la structure de leurs fichiers est identique.
Le système d'exploitation CP/M Plus de Digital Research fourni avec le CPC6128, permet aux utilisateurs d'accéder aux logiciels écrits sous CP/M. Des caractéristiques propres au CPC6128 ont été ajoutées aux utilitaires habituels du CP/M Plus.

Organisation de la Disquette:

AMSDOS et CP/M Plus permettent tous deux 2 systèmes de mise en format différents:
Le format SYSTEME et le format DONNEES seulement.
La sélection du format se fait automatiquement sur l'accès à la disquette. Les deux formats utilisent la même structure mais la configuration de leur secteur est distincte.

Caractéristiques communes:
Simple face, double densité.
Taille de secteur de 512 octets.
40 pistes
Secteurs imbriqués 2:1.

Le format SYSTEME:

C'est le format le plus répandu puisque CP/M 2.2 et CP/M Plus ne peuvent être chargés qu'à partir d'une disquette format système. 2K sont utilisés pour le catalogue et 9K sont réservés pour le système.
9 secteurs par piste.
2 pistes réservées pour CP/M.
Capacité de la disquette formatée: 169K.

Le format DONNEES seulement:

On utilise toutes les pistes pour sauvegarder les données. 2K sont réservés au catalogue.
9 secteurs par piste.
Pas de piste réservée.
Capacité de stockage: 178K
Le CPC6128 est compatible avec les programmes développés pour Amstrad sous CP/M 2.2 et ils tourneront sous ce système d'exploitation.
CP/M Plus est équivalent à CP/M 3.0.
Le système de la disquette permet d'accéder à chaque face suivant la façon dont la disquette est introduite, aussi bien sous AMSDOS que sous CP/M Plus.
Veuillez noter que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels existants. Toutefois, certains progiciels font appels à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui empêche le fonctionnement sur un CPC6128.
Les fichiers protégés sur cassette ne peuvent être recopiés sur disquette, il convient de respecter les conditions de copyrights de tout logiciel lorsque l'on transfère des programmes de cassette à disquette.
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité de services et produits, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les composants de nos produits, de changer de constructeur, de source d'approvisionnement des matériaux techniques.



Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

TARIF GENERAL pour le PCW 8256
avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

6990F

A CREDIT CETELEM
1390F au comptant
+ 24 mensualités de **301,10F**
TEG : 24,10 - Coût total du crédit avec assurance : 1626,40F

Possibilité de leasing AUTOBAIL sur 4 ans.

LES CONDITIONS GENERAL
garantie 1 an, pièces et main d'œuvre

Un système de traitement de texte complet Un ordinateur complet:



Le PCW 8256 Amstrad est un système complet avec un ordinateur incorporé individuel à disquettes, traitement de texte et imprimante.

- écran à haute résolution;
- lecteur de disquettes intégré;
- ordinateur 256 ko de RAM;
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier";
- levier pour alimentation automatique feuille à feuille;
- clavier AZERTY 82 touches;
- CP/M+ avec GSX et Dr Logo;
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante;
- basic Mallard avec Jetsam;
- possibilité d'extension;
- possibilité de deuxième unité de disquettes d'un méga-octet.

Ordinateur personnel - traitement de texte.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES:

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.
Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80×24.

Disquettes.
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.
Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique.
Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format.
Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.
Le système graphique GSX de Digital Research est fourni avec le PCW 8256 afin d'offrir une interface standard de logiciel pour des programmes graphiques. Dr Logo est également fourni et est compatible avec le Dr Logo du CPC 6128 et du CP/M2,2 Amstrad.

CPU et RAM.
Un microprocesseur Z80 A standard avec 256 ko de RAM. Environ 112 ko de cette mémoire sont réservés pour la disquette RAM afin d'accentuer la vitesse d'utilisation des programmes sous CP/M, en se servant des techniques de recouvrement. Au lieu d'aller chercher les informations ou les programmes sur une disquette, le système les trouve rapidement sur le disque RAM (mémoire virtuelle) et reste ainsi entièrement compatible avec le grand choix de logiciels sous CP/M.
Des microprocesseurs indépendants sont utilisés pour le contrôle de l'imprimante et du clavier.

Imprimante.
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que: espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.

Options.
Une interface série et Centronics parallèle RS 232 peut être installée si nécessaire.
CP/M+ est équivalent à CP/M 3.0.
On peut avoir accès aux deux faces d'une disquette CP/M+ Amstrad ou AmsDos par le contrôleur de disquette en retournant la disquette
On note que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels CP/M existants.
Cependant, certains progiciels font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui ne permet pas leur fonctionnement sur un PCW 8256.
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les spécifications techniques de nos produits.

Le système de traitement de texte

Le PCW 8256 révolutionne la façon dont un futur utilisateur peut comparer, désormais, les prix entre un système de traitement de texte complet et une machine à écrire électrique.
Avec 256 ko de RAM, le lecteur de disquettes intégré au moniteur, le logiciel de traitement de texte Locoscript et la puissance de l'ordinateur sous CP/M+, Amstrad accélère encore la suppression des tâches routinières de bureau par l'informatique. Et ce, d'une façon complète, simple et efficace.
Déballez; branchez; connectez le clavier et l'imprimante à l'écran; allumez; mettez le papier en place; introduisez la disquette dans le lecteur.

Vous êtes prêt à utiliser votre traitement de texte. Amstrad vient d'éliminer le premier mythe: celui de la difficulté de la mise en œuvre.

La simplicité du logiciel de traitement de texte du PCW 8256 le rend aussi facile à utiliser qu'une machine à écrire électrique; dès que vous en aurez assimilé les bases techniques, il vous sera possible de progresser en utilisant le logiciel de traitement de texte le plus sophistiqué disponible sur le marché.

Le clavier AZERTY du PCW 8256 de 82 touches est programmé pour être utilisé avec le logiciel Locoscript, ce qui en facilite considérablement les manipulations.

Les fenêtres de "menus" d'opérations sont appelées par des touches de fonction spéciales, ce qui évite d'avoir à retenir des codes compliqués pour des tâches aussi simples comme, par exemple, celle de déplacer le curseur en fin de ligne.

Locoscript vous propose toute une série de menus "fenêtres" d'opérations en langage simple qui vous aideront à créer le document que vous désirez, puis à l'imprimer.

Utilisez la "disquette RAM" pour mémoriser les informations tandis que vous créez votre document que vous sauvegardez en utilisant le lecteur de disquettes intégré; ainsi, vous pouvez le relire ou l'utiliser à votre gré, vous évitant ainsi de classer des montagnes de lettres; il vous suffira de ranger vos disquettes dans leurs boîtes. Chaque disquette représente une capacité d'environ 180 000 caractères; celle d'une page A4 est d'environ 1000 à 1500, donc une seule disquette peut stocker à peu près 150 pages aisément. Les disquettes sont protégées de la poussière par des boîtiers plastiques, vous permettant de les promener sans aucun risque dans votre poche.

Si vous devez envoyer de grandes quantités de lettres ou de documents identiques, il vous suffira de faire appel à un document modèle et de changer juste le nom et les informations spécifiques du client, ceci s'appliquant aussi bien à une simple lettre qu'à un contrat de cent pages.

Avec Locoscript, vous n'aurez à changer le nom qu'une seule fois; il se chargera, chaque fois qu'il sera nécessaire, de le remplacer tout au long du document, et les lignes seront reformatées automatiquement. Le logiciel de traitement de texte fourni a été spécialement écrit et possède toutes les caractéristiques et capacités qu'un système autonome de traitement de texte professionnel devrait comporter, tout en utilisant des procédures logiques et bien conçues, compréhensibles même par un profane en informatique.



Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et vous permet d'imprimer et d'éditer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes, ainsi que de nombreuses caractéristiques d'édition pour la coupure et l'insertion, sont fournies. L'écran affiche une série de menus "fenêtres" auxquels on fait appel en sélectionnant des touches de fonction qui contrôlent les commandes d'édition et de format de texte.
Il est essentiel que l'imprimante et le programme de traitement de texte collaborent étroitement afin de pouvoir supporter les nombreuses caractéristiques d'affichage telles que: exposants, indices, caractères gras, italiques, différents espacements et copies rapides.

La différence entre un système de traitement de texte et une machine à écrire est le contrôle par ordinateur de l'opération de traitement de texte. Certains constructeurs proposent des machines vous permettant différentes applications informatiques, d'autres proposent des machines dédiées au traitement de texte qui excluent leur utilisation en tant qu'ordinateur.



Amstrad vous fait gagner sur les deux tableaux: avec une imprimante intégrée assurant toutes les opérations que permet le logiciel, et un ordinateur de pointe très fonctionnel, tournant sous un système mondialement connu, le CP/M+, qui vous donne accès à plus de trois mille logiciels.

Avec l'aide du microprocesseur Z80 A fonctionnant à 4 MHz, le PCW 8256 surpasse en vitesse et performances un IBM PC ordinaire. Et si une disquette n'est pas suffisante, vous pouvez installer une deuxième unité d'un méga-octet afin d'augmenter la capacité de la mémoire dont vous aurez besoin pour vos mailings, ouvrages littéraires ou documents comptables. En outre, la copie de sauvegarde n'en sera que simplifiée.

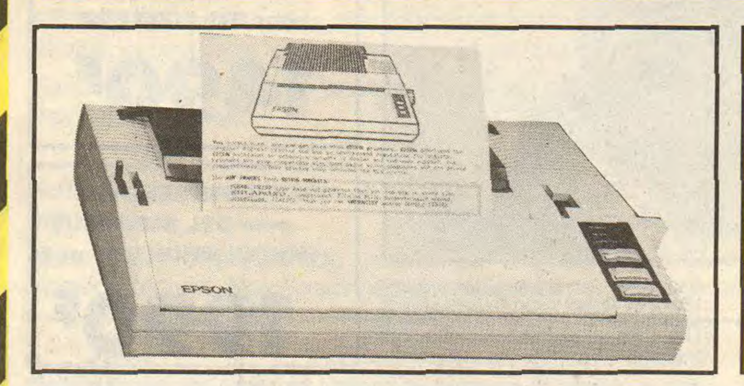
Si le PCW 8256 propose un système de traitement de texte et des programmes sous CP/M pour votre "efficacité personnelle", ses qualités ne s'arrêtent pas là pour autant! Amstrad vous offre aussi l'accès au puissant basic Mallard de Locomotive Systems, Dr Logo de Digital Research et le GSX (Graphics System eXtension) pour vous permettre de mieux exploiter les possibilités de la micro-informatique et de l'expérimenter en écrivant des programmes qui nécessitent la souplesse d'adaptation du PCW 8256.

Clavier, ordinateur et moniteur monochrome conçus en Grande-Bretagne et fabriqués en Corée.
Logiciels conçus en Angleterre et en France, fabriqués en Corée, en Grande-Bretagne et en France.

CP/M+, CP/M et Dr Logo sont des marques déposées de Digital Research Inc. IBM et IBM PC sont des marques déposées d'International Business Machines Inc.
Amstrad, Amsoft, AmsDos, CPC 464, CPC 664, CPC 6128 et PCW 8256 sont des marques déposées d'Amstrad.



Imprimante Epson LX80



L'imprimante LX80 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

TARIF GENERAL
pour Epson LX80

2995F

A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 24,35 % -Coût total du crédit avec assurance : 360 F

CONDITIONS GENERAL
Garantie : 1 an, pièces et main d'œuvre
CADEAU : un deuxième ruban d'imprimante

L'imprimante Epson LX-80 offre, à un prix abordable, une qualite d'impression et des fonctions évoluees dont on ne pouvait disposer jusqu'à present que sur des imprimantes plus onéreuses.

Possibilités de l'imprimante LX-80

Outre les performances et la fiabilité que l'utilisateur est en droit d'attendre d'une imprimante Epson, la LX-80 offre:

- Un mode d'impression rapide pour les documents de travail
- Un mode d'impression de qualité quasi-courrier pour les documents destinés à la diffusion
- Un choix de styles comprenant les caractères romains et italiques, six largeurs de caractere et deux types d'impression en gras
- Des caracteres définissables par l'utilisateur, lui permettant ainsi de creer et d'imprimer ses propres lettres ou symboles
- Un mode graphique à haute résolution pour la réalisation de graphiques, de diagrammes et d'illustrations
- Onze jeux de caractères internationaux
- Un dispositif facile de chargement du papier
- Un systeme de cartouche pour remplacer facilement et proprement le ruban

Sélection des modes d'impression

Les differents modes d'impression de la LX-80 vous offrent un grand choix de largeurs, d'epaisseurs et de styles de caracteres. Vous pouvez activer ces modes de differentes façons selon vos besoins et les possibilites de votre logiciel. La methode generalement utilisee consiste a placer des codes d'impression dans votre document, dans un langage de programmation tel que le BASIC, ou en donnant des commandes d'impression qui font partie des instructions d'impression s'adressant au logiciel que vous utilisez.

Dans un grand nombre de cas, la fonction SelecType est la façon la plus simple de selectionner les modes d'impression de la LX-80. Cette fonction modifie le rôle des trois commutateurs places sur l'imprimante (ON LINE, FF et LF). Apres avoir active le mode SelecType, vous pouvez utiliser ces commutateurs pour choisir une ou plusieurs fonctions parmi les six proposees. Ces fonctions commandent cinq styles d'impression, la sixième etant un code de reinitialisation. Ce code fait revenir l'imprimante à son mode d'impression normale en pica à simple frappe.

La tête d'impression

La LX-80 possède une tete d'impression portant neuf aiguilles disposées verticalement. Chaque fois qu'une aiguille est déclenchée, elle vient frapper le ruban encre et l'appuie contre le papier pour produire un point d'environ 1/72ème de pouce (3/10 mm) de diamètre. La taille des points peut varier légèrement selon l'usure du ruban et le type de papier. Lorsque la tète se déplace horizontalement sur la page, les aiguilles sont déclenchées successivement selon différentes configurations, représentant des lettres, chiffres, symboles ou des dessins.

Par exemple, pour imprimer la lettre T majuscule en pica, la tête déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce (4/10ème de mm), déclenche à nouveau l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce, déclenche les 7 premières aiguilles à partir du haut, se déplace de 1/60eme de pouce, déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce et déclenche une dernière fois l'aiguille superieure pour terminer l'impression de la lettre. Tout cela se passe en 1/100ème de seconde.

Impression bidirectionnelle

Dans les explications du présent manuel, nous considérons que la tète d'impression de la LX-80 se deplace uniquement de la gauche vers la droite, de la même manière que sur une machine à ecrire. Néanmoins, lors de l'impression en mode rapide, la LX-80 travaille en bidirectionnel: la tête d'impression se dépiace de la gauche vers la droite pour imprimer une ligne et ensuite de la droite vers la gauche pour imprimer la ligne suivante.

Toutes les fonctions de calcul pour l'impression bidirectionnelle sont réalisées par l'imprimante elle-même. Ainsi, tant que l'imprimante fonctionne normalement, vous n'avez pas a vous preoccuper de la manière dont l'imprimante effectue ces operations internes.

Modification de pas

Outre le pica, qui correspond à 10 caracteres par pouce, la LX-80 peut aussi imprimer en d'autres largeurs ou pas. Pour ce faire, elle reduit le déplacement de la tête d'impression entre deux declenchements successifs des aiguilles. En mode elite par exemple, elle imprime 12 caracteres par pouce et en mode condense, elle en imprime un peu plus de 17. Ce faisant, l'imprimante ne modifie pas la configuration des aiguilles, mais reduit seulement les ecarts horizontaux entre les points.

Mode NLQ (qualité quasi-courrier)

Les exemples precedents ont ete réalises en mode rapide, mais la LX-80 peut egalement imprimer en mode "courrier" ou NLQ, dont nous avons deja donne des exemples dans les chapitres precedents.

Les lettres en mode NLQ sont formées de manière plus précise qu'en mode rapide, car elles sont composées d'un plus grand nombre de points. Ceci s'explique par deux différences entre l'impression rapide et le mode NLQ. Dans le mode NLQ, (1) la tête se déplace plus lentement, ce qui permet aux points de se recouvrir; (2) chaque caractere est imprimé par deux passages de la tête d'impression.

Pour améliorer encore la qualité des caractères NLQ, les deux passages de la tète d'impression s'effectuent dans le même sens, ce qui assure un alignement vertical précis des points.

Comme en mode NLQ, la tête d'impression passe deux fois pour chaque ligne et n'imprime que dans une seule direction, l'impression dans ce mode est bien entendu plus lente.

Grâce à ces deux modes, rapide et NLQ, la LX-80 vous permet de choisir entre l'impression rapide et l'impression de haute qualité. Vous pourrez par exemple imprimer vos documents de travail et vos brouillons de lettres en mode rapide et réserver le mode NLQ aux versions finales et aux documents destinés à la diffusion.

SelecType vous permet de passer sans difficulte du mode rapide au mode NLQ et inversement, mais vous pouvez aussi sélectionner et annuler le mode NLQ par une commande de programme ou a l'aide d'un sélecteur spécial situé à l'arrière de l'imprimante. La commande de programme est décrite au chapitre 5 et le fonctionnement du sélecteur (appelé interrupteur DIP) est explique dans l'annexe D.

Codes d'impression

Pour exploiter au maximum les nombreuses possibilités de la LX-80, vous pouvez utiliser un programme logiciel qui envoie les codes corrects à l'imprimante; il existe également d'autres méthodes pour le faire. La diversité des programmes d'application et des systèmes informatiques avec lesquels la LX-80 est compatible nous empêche d'être aussi précis que nous l'aurions voulu dans ce chapitre. Les applications possibles sont tellement nombreuses et diverses que nous ne pouvons fournir des informations détaillées pour chacune d'elles.

Caractéristiques techniques

Impression

Méthode d'impression ...	Impression matricielle à impact
Vitesse d'impression	100 caractères par seconde (impression en pica)
Vitesse d'avance du papier	Environ 150 ms/ligne (à 1/6ème de pouce par ligne) Environ 100 ms/ligne (pendant l'avance continue du papier)
Sens de l'impression	Bidirectionnel, géré par la logique Unidirectionnel (de la gauche vers la droite) en mode graphique
Jeu de caractères	96 caractères romains 96 caractères italiques 32 caractères internationaux 32 caractères internationaux italiques 32 caractères graphiques 96 caractères NLQ (qualité quasi-courrier) 32 caractères internationaux NLQ (qualité quasi-courrier)

Imprimante

Ruban	Ruban cassette, encre noire
MCBF	3 millions de lignes (ne concerne pas la durée de vie de la tête d'impression)
Duré de vie de la tête	100 millions de caractères d'impression

Papier

	Largeur du papier	Entrainement du papier
Papier à perforations	4 à 10"	Entraineur à picots en option
Feuille à feuille	Max. 8,5"	Par friction
Nombre d'exemplaires	Un original plus une copie; l'épaisseur maximum ne peut exceder 0,005"	

IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

A mesure que les ordinateurs personnels à usage familial ou de petites entreprises deviennent des éléments indispensables de la vie moderne, il se crée une demande toujours plus grande pour des imprimantes compactes, légères, de haute qualité mais de prix raisonnable. L'imprimante CENTRONICS GLP 3101 a justement été conçue pour fonctionner avec des ordinateurs personnels. Elle offre des caractéristiques que l'on ne trouve pas toujours sur les autres imprimantes du même ordre de prix, telles qu'une tête d'impression à matrice de 9 aiguilles, de très petite taille et garantie pour une longue durée de vie, impression à recherche logique bidirectionnelle pour textes et unidirectionnelle pour graphiques, à 50 caractères par seconde et un fonctionnement plus silencieux. Elle présente également un choix recherché de différents types de caractères tels que ASCII 96, caractères graphiques et caractères internationaux. Elle imprime le papier feuille à feuille, mais peut aussi imprimer le papier à pliage paravent et le papier en rouleau, grâce à son dispositif d'alimentation automatique en option. Plus plus de maniabilité, son panneau de commande avec touches de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de connection (ON LINE), d'alimentation par ligne (LF) et indicateurs de mise sous tension (POWER) et d'erreur (ERROR) se trouve placé à l'avant de l'imprimante. Fabriquée et essayée selon des normes très sévères, le CENTRONICS GLP 3101 est une unité de grande fiabilité qui offrira de bons et loyaux services.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Méthode d'impression : matrice de points à impact - Tête d'impression : 9 aiguilles - Vitesse d'impression : 50 cps - Direction d'impression : à recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, élargis, condensés ou gras ; unidirectionnelle pour indices supérieurs et inférieurs, profil binaire et caractères graphiques - Nombre de copies : original plus 2 copies - Jeux de caractères : 96 caractères ASCII ; 48 caractères européens ; 16 caractères grecques ; 48 caractères graphiques ; 16 symboles mathématiques et autres : 5 symboles - Vitesse : 250 m/s à pas d'interligne de 1/6", 4 lignes/s en continu (FF) - Caractères par ligne : normal, 80 car/ligne (10 cpi) ; élargis, 40 car/ligne (5 cpi) ; condensés, 132 car/ligne (17 cpi) ; condensés élargis, 66 car/ligne (8,5 cpi) - Mode alimentation papier : par friction ; par picots (option) - Type et largeurs de papier : feuille à feuille (A4) 201,8mm ; Lettre 216mm ; Pliage paravent (option) 101,6mm à 254mm ; Rouleau (option) 210,8mm ou 216mm - Ruban : largeur 8mm ; longueur 10m ; type : en tissus, continu ou cassette ; couleur : noir - Dimensions : 333(L) x 190(P) x 70(H) mm - Poids : 3 kg - Température : 5°C à 35°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau bruit : moins de 60dB en fonctionnement - Alimentation : 117, 220 ou 240 V - Consommation : 30 VA - Interface standard parallèle 8 bits - Fonctions diverses : détection positionnement, détection fin de papier, auto-impression, mise en réserve hexadécimale.



1995F

GENERAL®

le temple d'Amstrad

MODEM DIGITELEC DTL 2000

UTILISATION

Le DTL 2000 est un véritable système de communications qui vous permettra non seulement d'échanger des données et des programmes avec un autre micro-ordinateur et de vous raccorder à l'un des nombreux réseaux de services télé-informatiques, mais aussi d'utiliser votre ligne téléphonique en association avec votre ordinateur à des fins domestiques telles que la télécommande par téléphone ou la messagerie électronique privée.

Mais, voyons tout de suite plus en détail quels sont les éléments constitutifs de votre DTL 2000.

A l'avant, sept voyants lumineux vous renseigneront en permanence sur le déroulement de vos communications :

- MARCHE indique que le modem est sous tension.
- CONNEXION indique qu'il est en ligne.
- PRET A EMETTRE signifie que la porteuse d'émission est modulée par le DTL 2000.



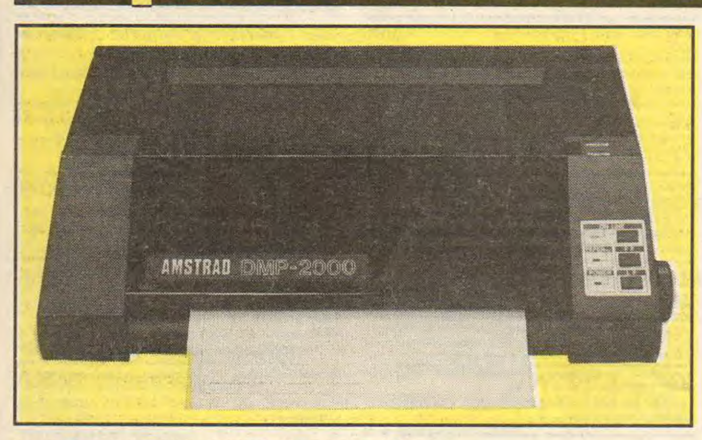
S'il y a en même temps connexion, la porteuse est effectivement émise sur la ligne.

- DETECTION indique que l'on reçoit la porteuse d'un autre modem.
- RECEPTION et EMISSION visualisent les données transmises dans les deux sens.
- TEST, enfin, est un voyant dont la signification varie suivant la carte utilisée. Dans le cas de la carte DTL V 23 ou de la carte DTL PLUS, il indique que l'on est en mode V 23 symétrique

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 V 23
1490F

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 PLUS (MODULATION V 21 et 23
1990F

Imprimante AMSTRAD DMP 2000



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à solver vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 2000
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **223,40 F**
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 210,60F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie 1 an
pièces et main d'œuvre
CADEAU !!!
1 RAME (500 feuilles) papier paravent 70 g

AMSTRAD DD1
avec son alimentation et son interface
1995F
A crédit (CETELEM)
395F au comptant
+ 6 mensualités de **289,30F**
avec assurance
Coût total du crédit avec assurance : 135,80F
TEG 24,35 %

AMSTRAD FD2
2e unité sans intrface contrôleur
1590F

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sûr, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsque l'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur : vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DDI-1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le Basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DDI-1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé pour plus de sécurité sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FDI) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Un deuxième interface n'est pas nécessaire.

DIMENSIONS :
Lecteur de cassettes :
Taille : 75(H) x 105(W) x 280(D) mm
Poids : 1,6 kg
Voltage : 240V AC 50 Hz.
Interface :
Taille : 75(H) x 165(W) x 35(D) mm
Poids : 0,2 kg.





le temple d'Amstrad

JEUX ET LOGICIELS POUR AMSTRAD

GENERAL *présente le plus important rayon de logiciels AMSTRAD en France. Venez et vous serez édifié, ou si vous habitez la province, remplissez un bon de commande.*

Tous nos logiciels sont garantis. En cas de défectuosité, nous effectuons l'échange pur etsimple, dans la période d'un mois après l'achat.

Notre connaissance dans le domaine des jeux et utilitaires est assez vaste. N'hésitez-pas à nous contacter pour information.

Nous nous efforçons de vendre au meilleur prix. Si vous trouvez moins cher ailleurs, faites-le nous savoir immédiatement. Nous nous alignons toujours sur le prix le plus bas.

1 - 1815 Cassette : **159 F** Disquette : **239 F**
Wargame français, trés élaboré, est fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

2 - BOXING Cassette : **139 F** Disquette : **195 F**
jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

3 - 3D-FIGHT Cassette : **160 F** Disquette : **260 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

4 - 3D GRAND PRIX Cassette : **149 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

5 - ABSURDITY Cassette : **159 F** Disquette : **230 F**
Le sida. Cobra, toujours à la mode, Cassetfait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénètrer dans son corps, puis dans un ordinateur assez fascinant. pour les amateurs d'insolite.

6 - UNE AFFAIRE EN OR Cassette : **139 F**
Vous voilà la patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. le graphisme est très bon.

7 - AIRWOLF Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série Tv très populaire outre-manche.

8 - ALIEN 8 Cassette : **149 F** Disquette : **220 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

9 - ALIEN RELIEF
Ce jeu est fourni avec lunettes stéréoscopiques. C'est une bataille de l'espace en reflief dont l'effet est grandiose.

10 - AMELIE MINOIT Cassette : **159 F** Disquette : **240 F**
Amélie, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand bulding de bureaux et, malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver, et sortir de l'immeuble, car à minuit, l'électricité est coupée Une course contre la montre haletante.

11 - AMSTRAD DAMES Cassette : **139 F** Disquette : **220 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté. Très rapide. Se battre contre l'Amstrad est très difficile. Il faut être un joueur très confirmé pour gagner.

12 - AMSTRAD PAINT Cassette : **159 F**
Logiciel de dessin, vous pouvez tracer des figures géométriques, des cercles et vous êtes muni d'une importante pallette de couleur. Logiciel facile à utiliser par les débutants.

13 - AMSTRAL Cassette : **129 F**
Vous donnez votre jour et votre lieu de naissance et votre ordinateur vous donne votre thème astral, puis vous fournit un graphique très précis, puis vous donne l'interprétation de votre thème. Très bien fait, pour ceux qui ont une imprimante.

14 - ANDROID 2 Cassette : **149 F**
Bataille du futur, où vous devez combattre les androides qui vous empêchent de regagner votre vaisseau spatial posé sur la planète des androides. Bon graphisme et animation réussie. Un classique du genre.

15 - AQUAD Cassette : **129 F**
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PAC MAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment. Très bien fait.

16 - ANIMAL, VEGETAL, MINERAL Cassette : **99 F**
jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprends à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatif les plus demandés.

17 - L'ARDOISE MAGIQUE Cassette : **99 F**
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

18 - ARGO NAVIS Cassette : **149 F**
Un super jeu d'arcade ou vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

19 - ATLANTIS Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon quer vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

20 - ATTRAPE MOTS Cassette : **139 F**
Logiciel éducatif qui est un genre de mots roisés. Vous evez trouver le mot en fonction des indications qui vous sont données. 3 niveaux de difficulté, de 7 à 12 ans.

21 - 3D MEGACODE Cassette : **169 F** Disquette : **240 F**
Utilitaire de Basic tendu comprenant l'instruction principale Cass, instruction cassettes, Aide, instruction d'aide à la programmation, 3D, instruction graphique en relief, Graph pour le dessin, Hor pour l'heure, et Diverse pour copie et bruit...

22 - AMLETTRES Cassette : **149 F**

23 - AMS ASM Cassette : **290 F** Disquette : **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

24 - AMSWORD Cassette : **245 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet et devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

25 - AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR Cassette : **195 F** Disquette : **295 F**
Ce logiciel est fourni avec un livre très complet. Sur ce livre, vous apprenez la programmation du Z80, du Dr WATSON et le logiciel comprend ls étiquettes, les directives d'assemblage, le chargement et la copie.

26 - BALLE DE MATCH Cassette : **169 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

27 - BANK Cassette : **149 F** Disquette : **220 F**
Logiciel utilitaire de gestion bancaire. Il vous permet de débiter et de créditer automatiquement vos comptes et il tient la balance. Vous pouvez visualiser vos opérations sur imprimante. Utile pour les commerçants.

28 - LA BATAILLE D'ANGLETERRE Cassette : **149 F**
Jeu de simulation de type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

29 - BATTLE FOR MIDWAY Cassette : **159 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu.

30 - BEACH HEAD Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeude simulation, moitié wargame, moitié arcade, du même style que Battle for Midway. Graphisme superbe. Vous débarquez sur une ile et vous attaquez la forteresse de Kuhn-Lin. Terrifiant.

31 - BIORYTHMES Cassette : **149 F** Disquette : **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre, qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre à l'avance vos courbes. Très utile.

32 - BOUNTY BOB STRIKES BACK Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade de type Roland. Vous devez sauvegarder une mine attquée par Yukon et ses mutants qui se multiplient à l'infini. Jeu très éprouvant mais que de plaisir à détruire les mutants.

GENERAL
le temple d'Amstrad

34 - BRUCE LEE Cassette : 169 F Disquette : **229 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maitre des arts martiaux. Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

35 - BUDGET FAMILIAL Cassette : 195 F Disquette : **275 F**
Ce logiciel utilitaire est destiné à la famille. Il vous permettra de tenir un livre des écritures, avec vos rentrées et vos sorties d'argent ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

36 - BUGS BUSTER Cassette : 149 F
Jeu insolite qui consiste à détruire les Bugs qui grignotent vos programmes et leur musique. Vous pénétrez dans le circuit imprimé de l'Amstrad et vous vous dépêchez afin de sauver votre programme.

37 - CALC DISK Cassette : 169 F Disquette : **220 F**
Feuille de calcul du type Tableur comportant 26 colonnes sur 30 rangées. Vous pouvez ressortir vos opérations sur imprimante.

38 - CAMELEMATHS Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillonsa avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions et les pultiplications.

39 - CAMELEMOTS Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

40 - GRAPHMAX Disquette : **295 F**
Logiciel de création graphique de type professionnel. Il permet de dessiner, de faire des perspectives et de colorier de objets dessinés. Bien fait, il est fourni avec une documentation complète et des calques.

41 - CARA Cassette : 149 F
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

42 - CHALLENGER Cassette : 160 F Disquette : **220 F**
jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu des concepts de l'intelligence artificielle.

43 - CHEOPS Cassette : 149 F
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouvez les passages secrets.

44 - CHILLER Cassette : 89 F
Jeu d'aventure dans la nuit. Votre fiancée est prisonnière dans une maison hantée. Vous devez la délivrer mais dans la nuit, votre voiture s'arrête. Frissons garantis.

45 - CHIROLOGIE Cassette : 169 F
Jeu d'étude des signes de la main. Une fois mesurées vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

46 - COBRA Cassette : 129 F
C'est le jeu d'arcade par excellence. C'est un serpent dont la queue s'allonge indéfiniment.Vous pouvez y jouer au joystick ou au clavier.

47 - COBRA PINBALL Cassette : 140 F Disquette : **230 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

48 - CODE DE LA ROUTE Cassette : 149 F
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

49 - CODENAME MAT Cassette : 99 F Disquette : **150 F**
Jeu d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

50 - COLORIC Cassette : 139 F
Jeu d'arcade qui consiste à aapter des couleurs entre elles, remplir des cases, assembler un puzzle. Ce jeu nécessite de la rapidité et des réflexes. Très amusant.

51 - COMBAT LINX Cassette : 149 F
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterrissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la baille. Un modèle du genre.

52 - COMPILATEUR INTEGRAL Cassette : 180 F Disquette : **240 F**
Ce compilateur Basic permet de corriger une instruction sans interrompre la compilation. C'est le premier programme pour AMSTRAD pouvant compiler un basic standard sans nécessiter un langage spécifique.

53 - COMPILATION Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Jet Set Willy, Final Frontier, Manic Miner, Binky et Karl Treasure sur la même disquette. Rien que d'excellents logiciels pour un prix particulièrement compétitif.

54 - COURSE A LA BOUSSOLE Cassette : 99 F
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

55 - COURT CENTRAL Cassette : 99 F Disquette : **150 F**
Jeu de tennis conforme aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

56 - CP GRAPH Cassette : 150 F Disquette : **245 F**
Logiciel graphique qui suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

57 - CPC TURBO Cassette : 185 F
Logiciel pour animer votre écran qui permet les scrollings, l'écriture dilatée, le tracé de cercles, le remplissage des volumes et les trucages de l'écran. Très utile pour les programmateurs.

58 - CLUB BERT Cassette : 99 F
Logiciel de type Pacman en relief. Il consiste à accumuler des cubes aux couleurs identiques. Ce logiciel nécessite de l'adresse et de la rapidité. Pour les amateurs du genre.

59 - CYRUS II Cassette : 149 F Disquette : **195 F**
Fabuleux jeu d'échecs à 12 niveaux. permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique, en perspective ou à plat.

60 - DACTYLOGRAPHIE PITMAN Cassette : 149 F
La méthode Pitman vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

61 - DAMS Cassette : 295 F Disquette : **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

62 - DAMBUSTER Cassette : 149 F
Jeu de simulation de pilotage et combat aérien. Vous pilotez un bombardier Lancaster et vous vous dirigez sur l'Allemagne. Excellent graphisme et animation.

63 - DAO Cassette : 130 F
Dessin assisté par ordinateur. Ce logicierl génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

64 - DARK STAR Cassette : 149 F
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de Cord Evil. Vous devez libérer les planètes.

65 - DATAFILE II F Disquette : **295 F**
Gestion de fichier et base de données. Ce logiciel est conçu pour fonctionner avec un maximum de facilité. Les dimensions du fichier sont variables et l'on peut établir 930 fiches maximum avec 30 caractères par fiche.

66 - DATAMAT Disquette : 450 F
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rchercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

67 - DEFENDOR DIE Cassette : 120 F
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

68 - THE DEVIL CROWN Cassette : 139 F Disquette : **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver untrésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent... Espérons que vous ne manquerez pas d'oxygène.

69 - DEVPACK ASSEMBLER Cassette : 295 F
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

70 - LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE Cassette :169 F
jeu d'aventure. Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

71 - EDUCATIVE I Disquette : **220 F**
Ce logiciel regroupe les éducatifs MEMORAM, AMSTERN 1, PLURIEL, NOMBRES et DICO.

72 - EDUCATIVE II Disquette : **220 F**
Regroupe les éducatifs MATHASARD, HISTO-QUIZZ et ORTHOREPERE.

73 - JEUX AMSTRAD Disquette : **220 F**
Ce logiciel regroupe 4 jeux pour Amstrad : FORCE 4, MISSION DETECTOR, STRESS et COBRA.

74 - DON JUAN Cassette : 159 F
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer un jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prenddre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

75 - DOSSIER G Cassette : 159 F
Vous connaissez Greenpeace. Qui à commis l'attenta ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.



76 - DRAGONTORC Cassette : **159 F**
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

77 - DUN DARACH Cassette : **139 F** Disquette **195 F**
Jeu d'aventure graphique. Il faut trouver dans la cité interdite de DUN DARACH un conducteur de char. Vous pouvez développer votre propre stratégie. Pas de solution unique. Intéressant par son côté réflexion.

78 - EASY AMSCALC Cassette : **245 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, ls impression et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

79 - EMPIRE Cassette : 195 F Disquette : **290 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et des soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

80 - EVERYONE'S A WALLY Cassette : **149 F**
Vous êtes pilleur de banque et vous devez choisir des complices pour leur efficacité. Pour réussir à piller un banque, il faut être adroit, rapide et il faut pouvoir rétribuer vos complices. Immoral.

81 - HARRIER ATTACK Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotre un Harrier qui décolle d'une porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

82 - EXPLODING FIST Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Super jeu de karaté. Vous vous battez contre l'ordinateur ou un autre joueur. 27 prises différentes. Vous pouvez devenir 10e dan. Jeu exceptionnel pour son graphisme et son animation.

83 - FACTURATION DISK Disquette : **990 F**
Exécuté en accès direct, ce lgiciel très complet permet la gestion de stock automatique, l'édition d'une liste de clients, d'un journal des ventes avec ventilation, l'édition périodique d'un journal de réappro.

84 - FACTURATION COMMERCE DETAIL Disquette : **1170 F**
Idem que Facturation mais en plus professionnel. Fichier articles de plus de 2500 articles, 8 codes TVA, petit fichier client 100 fiches, permet de gérer la saisie des factures, l'édition de l'inventaire, le calcul des réappro et la cloture des journaux de vente.

85 - FACTURATION STOCK Disquette : **275 F**
Petite facturation intégrée à une gestions de stocks. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier créé par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

86 - FANTASTIC VOYAGE Cassette : **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

87 - FIGHTER PILOT Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Les best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain, et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

88 - FIGHTING WARRIOR Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide. Il faut pénétrer dans la pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

89 - FLIGHT PATH 737 Cassette : **139 F**
Simulateur de vol de Boieng 737. Vous devez faire décoller votre avion, lui faire franchir une montagne puis atterrir. 6 niveaux de difficulté. Un logiciel bien fait pour apprendre à piloter.

90 - FOOT Cassette : **160 F** Disquette : **260 F**
Jeu de simulation au football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans du ballon rond.

91 - FORCE 4 Cassette : **125 F** Disquette : **195 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

92 - FORMULA 1 SIMULATEUR Cassette : **89 F**
Simulateur de Formule 1. Ce simulateur n'est pas du pilotage mais de la réflexion. Vous devez vous battre contre les champions de Formule 1 sur les différents circuits du championnat du monde. Etes-vous un nouvel Alain Prost ?

93 - FORTH Cassette : **390 F**
Le Forth, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grace à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

94 - LA FRANCE Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e. très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eau.

95 - FRUITY FRANK Cassette : **110 F**
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire la fraise et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

96 - FU KUNG A LAS VEGAS Cassette : **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de lAS VEGAS. Malheureusement, des piètes et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

97 - GATE CRASHER Cassette : **149 F**
jeu d'arcade. Vous devez diriger des barils dans un labyrinthe et les faire arriver dans 9 cases en bas de l'écran. 8 niveaux possibles et beaucoup d'adresse pour réussir.

98 - LE GEOGRAPHE Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen pour apprendre la géographie du monde. Ce logiciel est fait par AMSOFT. Rapport qualité/prin imbattable.

99 - GESTION BANCAIRE Cassette : **195 F** Disquette : **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer votre banque, CCP et Carte Bleue. On trouve intégrée une calculatrice autonome et un mode de gestion familiale.

100 - GESTION DE FICHIERS Cassette : **190 F** Disquette : **245 F**
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer jusqu'à 200 fiches avec 20 rubriques par fiche, recherche multi critères, édition, duplication, fenetres de texte. Ce logiciel n'est toutefois pas adapté à un usage pro du fait de sa faiblesse en fiche.

101 - GESTION FAMILIALE Cassette : **170 F** Disquette : **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale financière et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

102 - GESTION D'ENTREPRISE Cassette : **195 F** Disquette : **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, ventes, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

103 - GESTION DE STOCK Cassette : **195 F** Disquette : **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer jusqu'à 600 références. On peut y inscrire le prix d'achat, le prix de vente et la TVA. Il peut être sauvegardé sur cassette. Utile à une petite entreprise.

104 - GHOSTBUSTERS Cassette : **129 F**
Tiré du célèbre film "Ghostbusters", on retrouve les différentes scènes du film. L'animation et la musique sont remarquables. Ce logiciel a connu un succès considérable sur Commodore.

105 - THE GOONIES
Tiré du film de Spielberg, The Goonies est un jeu d'arcades et d'aventures particulièrement réussi. Nombreux pièges à déjouer mais quelle réussite au bout de tant d'efforts.

106 - GRAPHTRIC Cassette : **149 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

107 - GRAPHOLOGIE Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Ce logiciel a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus e 20 ans. Très instructif.

108 - GUTTER Cassette : **159 F F**
Excellent jeu d'arcades. Il consiste en un boulet lancé dans une travée. Celui-ci rencontre divers obstacles amis. Tels que des rois, des reines ou des jockers et de obstacles ennemis tels que le bourreau. très original.

109 - HACKER Cassette : **149 F**
Jeu de reflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparait "Logon Please"... Que devez-vous faire alors ?

110 - HARD HAT MACK Cassette : **159 F**
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur Osha. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

111 - HIGHWAY ENCOUNTER Cass. : **159 F** Disq. : **195 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

112 - HISTOQUIZZ Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Logiciel éducatif d'histoire. testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

113 - HMS COBRA
Wargame et jeu d'aventure. Vous commandez un convoi naval britannique en route pour la Normandie. Le HMS Cobra est un superbe cuirassé. Vous devez déjouer les pièges des navires et des sous-marins allemands. Jeu passionnant.

114 - THE HOBBIT Cassette : **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure, tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec ce logiciel.

115 - HOLLYWOOD PALACE Cassette : **149 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...



le temple d'Amstrad

116 - L'HORLOGER 1 Cassette : **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

117 - L'HORLOGER 2 Cassette : **99 F**
Suite de l'Horloger 1. Des notions plus complêtes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

118 - HOUSE OF USHER Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de Usher, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

119 - HUNCHBACK Cassette : **149 F**
Logiciel de jeu d'arcade. Quasimodo doit sauver Esmeralda de griffes de Sesennemis. jeu avecv labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Très amusant.

120 - HUNCHBACK 2 Cassette : **149 F**
La suite de Hunchback. Quasimodo doit parvenir au sommet du clocher pour carilloner. Dans la même veine que le précédent. Succès garanti en famille.

121 - HUNTER KILLER Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Simulateur de sous-marin avec le tableau de bord d'un sous-marin. Tir à la torpille contre un vaisseau ennemi. Jeu difficile qui plaira aux fanas de simulation. Mais le tir à la torpille est vraiment difficile.

122 - HYPERSPACE Cassette : **140 F** Disquette : **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

123 - HYPERSPORTS Cassette : **149 F**
Excellente simulation de 6 sports : natation, tir au pigeon, cheval d'arçon, tirà l'arc, triple saut et haltérophilie. Bonne animation, gare aux joysticks fragiles.

124 - INFERNAL RUNNER Cassette : **160 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bain d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

125 - INITIATION AU BASIC, 1er PAS Cassette : **245 F**
Manuel de Basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le Basic uniquement sur cassettes.

126 - JET BOOT JACK Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade très rapide. Vous évoluez à toute vitesse dans une usine de disques. Vous devez ramasser les notes de musique et éliminer vos ennemis tout en trouvant du carburant pour vos bottes magiques.

127 - JET SET WILLY Cassette : **139 F**
Best-seller sur AMSTRAD, ce jeu d'action voit Willy le Mineur dans sa maison. Il a fait une grande fête et il doit ramasser tous les verres avant d'aller dormir. Excellente animation.

129 - JEWELS OF BABYLON Cassette : **159 F**
Jeu d'aventure, très connu. Le but est de retrouver le trésor de Babylone. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la déouverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

130 - JUMPJET Cassette : **159 F** Disquette : **195 F**
Simulateur de pilotage de Harrier, Jumpjet est d'une qualité graphique bien meilleure que Fighter Pilot. Par contre, ce que l'on gagne en réalisme, on le perden précision technique. Logiciel facile et très agréable.

131 - KIM Cassette : **139 F**
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut : indiqué le nombre de fois où unefigure donnée apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

132 - KNIGHT LORE Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous explorez la nuit le chateau de Knightlore. Vous êtes transformé en lou-garou. Si vous voulez échapper à ce maléfice, il vous faut absolument retrouver le sorcier.

133 - KONG STRIKES BACK Cassette : **139 F**
Encore une histoire du fameux King Kong. Vous voulez sauver votre danseuse favorite, malheureusement les voitures vous empêchent de l'atteindre. Vous avez heureusement quelques bombes mais le temps presse...

134 - KRISTAL Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

135 - LETTRES MAGIQUES Cassette : **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Développé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petis poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

136 - LOGO Cassette : **295 F**
Logiciel éducatif. Ce Logo est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie d'exploration grace à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

137 - LOGO FRANÇAIS Disquette : **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du Dr Logo de la disquette AMSTRAD.

138 - LORDS OF THE MIDNIGHT Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plusde 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

139 - LOTO Disquette : **229 F** Cassette : **139 F**
Logiciel mathématique qui reprend les analyses statistiques sur les 10 années du loto national, ce qui vous permet d'éliminer les grilles à faible probabilité. Ce logiciel évolue avec les nouveaux tirages. A vous la fortune.

140 - MACAMDAM BUMPER Cassette : **159 F** Disquette : **225 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

141 - MACHINE CODE TUTOR Cassette : **245 F**
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

142 - MAGIC PAINTER Cassette : **149 F**
Utilitaire, en français, de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point, une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'un Ko.

143 - MANAGER Cassette : **159 F** Disquette : **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

144 - MANIC MINER Cassette : **139 F**
jeux d'arcade avec Willy le Mineur. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

145 - MARSPORT Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

146 - MASTERFILE Cassette : **245 F** Disquette : **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherche multi critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

147 - MASTER OF THE LAMPS Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure graphique, Masters of the lamps est un des grands classique des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trone ayant autrefois appartenu à son père, mais il doit subir des épreuves pour redevenir Roi, épreuves tant physiques que psychiques.

148 - MATCH DAY Cassette : **149 F**
Jeu de simulation sportive de football. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3 dimensions. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

149 - MATHASARD Cassette : **149 F**
Logiciel éducatif pour développer le calcul mental. Des jeux sont proposés, avec différents niveaux de difficulté. Mathasard convient aussi bien aux enfants à partir de 7 ans qu'aux plus âgés qui souhaitent s'entretenir en calcul mental.

150 - MEMORAM Cassette : **149 F**
Logiciel éducatif pour se perfectgionner en orthographe. Memoram vous fera faire 60 dictées que vous devrez essayer de mémoriser. Ce logiciel est valable pour les enfants à partir de 7 ans.

151 - MEURTRE A GRANDE VITESSE Cassette : **180 F** Disquette : **240 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. On vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettres manuscrites, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

152 - MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE Cassette : **180 F** Disquette : **240 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux paquebot en route pour New York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects sont nombreux. A vous jouer. Passionnant.

153 - MICROGEO Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

154 - MICROGESTION Cassette : **159 F**
Logiciel de budget familial. Il permet de tenir vos comptes bancaires, de calculer vos recettes et vos dépenses, de tenir un fichier des différentes opérations effectuées. Ce logiciel est compatible sur la plupart des imprimantes.

155 - MICROSCRABBLE Cassette : **220 F** Disquette : **329 F**
Logiciel du jeu de scrabble en français. Il vous permet de jouer en famille, jusqu'à 4 joueurs. Près de 4000 mots de vocabulaire, vous pouvez également vous mesurer au micro, ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

156 - MICROSCRIPT Disquette : **245 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux verticaux ou horizontaux. Microscript est un bon logiciel pour les rapports financiers.



157 - MICROSPREAD Disquette : **245 F**
Logiciel tableur de chez AMSTRAD, très peformant. Il présente de nombreuses caractéristiques arythmetiques complexes, une protection codée vous permet de sauvegarder les informations confidentielles.

158 - MICROSAPIENS Cassette : **149 F**
Logiciel de jeu type "Des Chiffes et des Lettres". A l'aide de lettres de l'alphabet, il s'agit de composer des mots. Ce logiciel est facile d'utilisation car il est possible de régler le niveau de difficulté.

160 - MILLE BORNES Cassette : **149 F F**
Logiciel du célèbre jeu de société 1000 Bornes. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours, tels que la crevaison ou la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

161 - LE MILLIONNAIRE Cass. : **169 F** Disquet. : **240 F**
Jeu de simulation économique comme Manager. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

162 - MISSION DELTA Cassette : **169 F** Disquette : **240 F**
Jeu de simulation de pilotage, Mision Delta est aussi un jeu d'aventures graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

163 - MISSION DETECTOR Cassette : **160 F** Disquette : **220 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la Flotte Stellaire, votre mission est de protéger la Planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans répulsifs. La victoire ou la mort.

164 - LE MONDE Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Logiciel éducatif sur la géographie du monde. Vous y apprenez à l'aide d'un jeu fort distrayant les différents drapeaux, capitales, monnaies, langues, superficie, etc. (89 pages écrans).

165 - MONOPOLIC Cassette : **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de Monopoly. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. Monopolic est le jeu familial par excellence. D'heureux moments en perspective.

166 - MOON BUGGY Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez un jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

167 - MONTSEGUR Cassette : **149 F**
Jeu d'aventures en français. Ce jeu graphique vous emmènera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible Château de Montségur. Excellente animation.

168 - Mr. FREEZE Cassette : **59 F**
Jeu d'Arcade. vous êtes enfermé dans un frigo avec pour arme un lance-flammes. Des glaçons vous attaquent de toute part. Parviendrez-vous à les faire fondre tous?

169 - MULTIGESTION Casset. : **195 F** Disquette : **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuel ou annuel. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

170 - CP GRAPH Cassette : **195 F**
Logiciel graphique qui transforme automatiquement les données chiffrées de Multigestion en graphiques sous forme d'échelles, de camemberts ou d'histogrammes en plusieurs couleurs.

171 - Mr. WONG LOOPY LAUNDRY Cassette : **99 F**
Jeu d'arcade classique. Mr. Wong la blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive?

172 - MUSICORE Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Logiciel musical. Transforme votre Amstrad en synthétiseur musical 2 voies. Il est possible alors de raccorder votre Amstrad à votre chaîne hi fi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

173 - MUSIC MAESTRO Cassette : **149 F**
Logiciel musical. Il comporte un éditeur et un compositeur musical complet. Accords, temps, percussion, volume, tonalité. Un petit manuel d'instruction est fourni, afin de vous permettre de devenir un grand maestro.

174 - MYSTERE DU KIKEKANKOI Cassette : **169 F**
Jeu d'aventures graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventures.

175 - NIGHT BOOSTERS Cassette : **140 F** Disquette : **195 F**
Jeu d'arcade très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

176 - NIGHT SHADES Cassette : **149 F**
Jeu d'aventures graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

177 - NOMBRES MAGIQUES Cassette : **99 F**
Jeu éducatif de chez Amstrad. Rservé aux petits (3 à 5 ans). Il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

178 - NOMBRES/DICO Cassette : **149 F**
2 logiciels en un. Nombre, apprend à compter et à reconnaître les chiffres. Dico est un jeu éducatif familial fondé sur la recherche de mots en fonction d'informations données par l'ordinateur. 10 niveaux différents.

179 - MONTERRAQUEOUS Cassette : **149 F**
Jeu d'aventures graphique assez complexe. Un ordinateur se sert des habitants d'une planète comme de pions sur un jeu d'échecs géant. La population se révolte et construit un robot qui va attaquer l'ordinateur.

180 - ORPHEE Disquette : **340 F**
Le super jeu d'aventures graphique et texte en français. 330 K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

181 - ORTHO REPERES Cassette : **145 F**
Logiciel de mathématiques. Il permet aux élèves de 4[e], 3[e] et 2[e] de résoudre des problèmes de géométrie et d'algèbre dans un plan. Tracé de courbes, droites, calcul d'équations, impression de graphes, etc.

182 - OTHELLO
logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

183 - LE PENDU Cassette : **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'Amstrad. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

184 - PLANETE BASE Cassette : **159 F**
Jeu éducatif sur les numérotations et manipulations de base. Numérus, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges, mais sur sa planète il n'y en pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4[e] et de 3[e].

185 - PLAY BOX Cassette : **160 F** Disquette : **195 F**
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, Hold Up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant à jouer en famille.

186 - PLURIEL/AMSTERIV Cassette : **149 F**
Logiciel éducatif à partir de 7 ans. Pluriel vous permet d'acquérir les règles du pluriel en orthographe et Amsteriv vous permet d'acquérir les règles de terminaison sur 600 mots français.

187 - POLE POSITION
Jeu de simulation de course de Formule 1. Vous êtes dans une voiture de course et vous avez un parcours à effectuer dans un temps limité si vous ne voulez pas être disqualifié. Gare aux sorties de route!

188 - PUNCHY Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Polichinelle a séquestré sa femme dans un placard. Délivrez-la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

189 - PYJAMARAMA Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous réveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style de Sorcery.

190 - RAID OVER MOSCOU Cassette : **129 F** Disquette : **195 F**
Le super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident?

191 - RALLY II Cassette : **160 F** Disquette : **260 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

192 - RED ARROWS Disqu. : **229 F** Casset. : **139 F**
Jeu de simulation ai pilotage acrobatique. Vous faites partie de la célèbre patrouille de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

193 - ROCK RAID Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les Alliens qui vous bombardent avec des astéroïdes. Très spectaculaire. Bonne animation.

194 - THE ROCKY HORROR SHOW Disquette : **229 F** Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure tiré du célèbre film. si vous voulez avoir peur, pénétrez dans les maisons hantées vous faire attaquer par des créatures répugnantes, vous bien servi. A ne pas jouer dans le noir.

195 - ROLAND A LASCAUX Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Jeu d'arcade avec le célèbre Roland. Ce coup-ci, ce dernier est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

196 - ROLAND AUX OUBLIETTES Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Jeu d'arcade. Roland est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies et de fantômes. Il faut l'aider à en sortir.

197 - ROLAND IN TIME Casset. : **99 F** Disqu. : **150 F**
Roland n'a plus de carburant, car Maestro, son ennemi, a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidons-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celle-ci.

198 - ROLAND ON THE RUN Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Jeu d'arcade. Roland doit échapper à ses maîtres, mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.



199 - SABRE WULF Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il? Très amusant.

200 - SCOUT STEPS OUT Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique. Boldy, pour augmenter son quota de B.A. à nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef, qui est sur sa piste.

201 - SIR LANCELOT Cassette : **129 F**
Jeu d'arcade et de stratégie. Sir Lancelot explore le pièces d'un château et doit trouver un grand nombre d'objets et d'animaux. Des gardiens l'empêchent. Jeu classique et bien étudié.

202 - SLAPSHOT Cassette : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeu de simulation au hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. Ce jeu, très brutal nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

203 - SNOOKER Cassette : **129 F** Disquette : **195 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellent logiciel. L'un des plus vendus sur Amstrad.

204 - SOUL OF A ROBOT Cassette : **129 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

206 - SORCERY + Disquette : **195 F**
La suite de Sorcery. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

207 - SPACE SHUTTLE SIMULATEUR Cassette : **160 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut bien étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

208 - SQUASH Cassette : **145 F**
Jeux de simulation sportive du squash. Se dispute contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Les trajectoires de la balle sont parfaitement authentiques et l'arbitre parle pour annoncer les scores après chaque point.

209 - STAR AVENGER Cassette : **109 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêment rapide. Il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

210 - STARION Cassette : **129 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les Aliens qui menacent la Terre. Ensuite, vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

211 - STRESS Cassette : **140 F** Disquette : **195 F**
Jeu d'aventure au château. Vous devez faire fortune en échappant au fantôme qui vous poursuit dans les différentes pièces du château. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

212 - STRIP POKER Cassette : **135 F**
Jeu bien connu. Ici, il s'agit de déshabiller Marylin en moins de 20 donnes. A vous de jouer.

213 - SUBTERRANEAN STRYKER Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade. Vous devez sauver les prisonniers retenus dans la base souterraine ennemie. Il ne faut pas oublier de ravitailler et d'éviter les collisions.

214 - SUPERCOPY Cassette : **120 F**
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable que sur l'imprimante Amstrad DMP1. Le programme de supercopy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

215 - SUPER PIPELINE Disquette : **229 F** Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade. Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

216 - SUPER SPRITES Cassette : **159 F**
Logiciel utilitaire qui vient combler la lacune principale du Basic Locomotive d'Amstrad. La génération de "sprites" vous permet de réaliser une animation ultra rapide sans utiliser le langage machine.

217 - LE SURVIVANT Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure français. Vous avez survécu au cataclysme. Vous devez récupérer les différents éléments du testament de vos ancêtres et repeupler votre planète avec les animaux cachés depuis la catastrophe.

217 - SURVIVOR Cassette : **149 F**
Jeu d'exploration. Angus cherche le trésor dans un grand château de 108 pièces. Malheureusement, des ennemis le guettent. Excellent graphisme et animation très rapide.

219 - TALES OF ARABIAN NIGHTS Cassette : **149 F**
Jeu d'aventures graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'Orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme "des Mille et Une Nuits".

220 - TENNIS Cassette : **159 F**
Jeu de simulation sportive de tennis en 3 dimensions. Se joue contre 1 joueur ou contre l'ordinateur. Beau graphisme. Jeu rapide.

221 - TEXTOMAT Disquette : **450 F**
Logiciel de traitement de texte profesionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc. Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

222 - THEATRE EUROPE Cassette : **159 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e Guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

223 - THE MILLION Cassette : **120 F** Disquette : **160 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

224 - LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS Cassette : **169 F**
Jeu d'aventures tiré du roman de Jules Verne. Vous êtes Phileas Fogg et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes coloriées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

225 - LA TOUR FANTASTIQUE Cassette : **169 F**
Jeu d'aventures. Vous cherchez un trésor dans une tour de 60 étages. Où se trouve le trésor? Quel est le code qui permet d'y accéder? Pourrez-vous échapper aux questions du Sphynx? Excellent graphisme.

226 - TRANSATONE Cassette : **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à 5 joueurs.

227 - TRIVIA Cassette : **169 F** Disquette : **195 F**
Jeu éducatif de questions-réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissements, sport et loisirs, art et littérature, sciences et nature.

228 - TYRANN Cassette : **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer?

229 - U'DOS Disquette : **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

230 - UTILITAIRE CASSETTE Cassette : **159 F**
Logiciel utilitaire qui permet de faire des sauvegardes et des chargements ultra rapides d'une part, et d'autre part de régler l'azimutage de votre magnétophone.

231 - UTILITAIRE DISQUETTE Disquette : **195 F**
Disquette utilitaire, vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture piste et secteurs. Très utile en cas de détérioration d'un élément de fichier pour récupérer les données.

232 - A VIEW TO A KILL Cassette : **110 F** Disquette : **190 F**
Jeu d'aventures tiré du célèbre film de James Bond : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicon Valley. Grace Jones plus vraie que nature.

233 - LA VILLE INFERNALE Cassette : **159 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

234 - WIZARD'LAIR Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade. Peter qui fait de la spéléologie, découvre le demeure d'un sorcier. Pourra-t-il lui échapper alors qu'il est coincé dans une caverne ?

236 - WORLD WAR III Cassette : **139 F**
Wargame de type classique. Vous êtes Général. Vous faites manœuvrer vos troupes face à l'ennemi. Vous devez gagner la guerre mais gare à l'intendance, à l'aviation ennemie et ses bombardements nucléaires.

237 - WORLD CUP Cassette : **129 F**
Jeu de simulation de football. Excellent graphisme. Vous vous battez contre 9 équipes pour obtenir la récompense : la fameuse coupe du monde.

238 - LE YI-KING Cassette : **149 F**
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaitre l'avenir.

239 - ZEN Cassette : **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmateurs, vous pourriez débugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

240 - ZORRO Cassette : **125 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

241 - H BASIC 1 disquette ou 2 cassettes : **690 F**
Logiciel d'extension basic. Ajoute 46 nouvelles fonctions à votre Amstrad telles que : musique, fenêtres, graphismes, 3D, recopie d'écrans, inversions et fenêtres, etc... Très utile pour les programmeurs.

242 - COMMANDO
Jeu d'arcade. Vous êtes Super Joe et vous vouys battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.



243 - BADMAX Cassette : **195 F**
Logiciel d'aventures en relief, avec lunettes stéréoscopiques. C'est la bande dessinée sur micro. Histoire délirante, dialogue branché, tout y est pour réaliser un cocktail explosif. A ne pas montrer aux âmes tendres.

244 - TURBO PASCAL Disquette : **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs dans le monde, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

245 - TURBO TUTOR Disquette : **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 200 pages en français comme pour Turbo Pascal.

246 - COURS DE SOLFEGE Premier niveau
Cassette : **250 F** Disquette : **290 F**
Logiciel éducatif. Vous apprend la base de la musique, les notes, les gammes, l'écriture. Conçu par Techni Musique, ce logiciel s'adresse aux débutants. Très bien fait, il est de plus assez distrayant.

247 - COURS DE SOLFEGE 2e niveau
Cassette : **250 F** Disquette : **290 F**
Logiciel éducatif pour mélomanes confirmés. Il vous apprend la composition musicale et vous permet de créer vos propres partitions.

248 - COURS DE CLAVIER PIANO
Cassette : **145 F** Disquette : **185 F**
Logiciel éducatif. Apprenez à reconnaitre les différentes touches du piano, leurs usages et à quelles notes elles correspondent.

249 - AMSTRADIVARIUS
Cassette : **145 F** Disquette : **185 F**
Logiciel educatif. Transformez votre Amstrad en synthtiseur polyphonique à 3 voies. Performances remarquables surtout si vous pouvez le coupler à une chaine hifi.

251 - RSX SYCLONE 2
Cassette : **130 F** Disquette : **165 F**
Utilitaire Basic qui apporte de nouvelles commande et de nombreuses possibilités à votre Amstrad : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programmes Basic sauvegardés.

251 - TRANSMAT Cassette : **150 F** - Disquette : **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

252 - TOMCAT Cassette : **130 F** Disquette : **165 F**
Logiciel de dupluication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

253 - ODD JOB Disquette : **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de diskette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive Amstrad.

254 - WARRIOR Cassette : **159 F** - Disquette : **229 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 300 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

255 - YIE-AR KUNG FU **Disq. 229 F** Casset. : **149 F**
Jeu de simulation au karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

256 - AM COMPTA Disquette : **750 F**
Logiciel professionnel de comptabilité, saisie, recettes, dépenses. Tous les postes comptables : ventilation et visualisation sur graphiques, recherches de pièces comptables, à partir d'un fichier multicritères. Edition de journaux et du grand livre.

257 - ADVENTURE BEST Cassette : **195 F**
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Du "pure massive text". 200 tableaux, des énigmes fantastiques à découvrir. 6 mois de travail en perspective pour ceux qui manient parfaitement le langue anglaise.

258 - COLOSSAL ADVENTURE Cassette : **195 F**
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Jeui très connu en Angleterre. Plus de 240 tableaux, de quoi passer un bout de temps pour déjouer les attaques des dragons et des sorciers.

259 - DUNGEON ADVENTURE Cassette : **195 F**
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Pas une once de graphisme dans un monstrueux logiciel dont s'est inspiré plus d'un concepteur de logiciel d'aventure. Un grand classique du genre.

260 - GEMS OF STRADUS Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique.Vous devez vous battre contre les serpents, les fantomes et autres monstres pour découvrir le trésor. Malheureusement, il y a plus de 100 pièces dans le chateau de Stradus.

261 - LE BAGNE DE NEPHARIA
Jeu d'aventure. 100 % graphique, faisant de vous le Prince Marc qui, retenu prisonnier, doit s'échapper du bagne Nepharia et au désert infernal qui l'entoure pour reconquérir son trône.

262 - ROBIN OF SHERWOOD Cassette : **159 F**
Tiré de la célèbre saga de Robin des Bois, ce jeu d'aventure graphique est malheureusement en texte anglais. Pour ceux qui le comprennent, c'est un des plus beaux logiciel que nous connaissions.

263 - LE DERNIER METRO Cassette : **159 F**
Jeu d'arcade. Paris a été détruit, vous êtes protégé dans le métro. Il vous faut rejoindre la station dans laquelle sont organisés les secours.

264 - GREMLINS Cassette : **149 F**
Jeu d'aventure tiré du célèbre film "Gremlins". Vous retrouverez cette atmosphère étrange : ne les éclairez surtout pas, ne les mouillez pas et surtout ne les nourrissez pas après minuit malgré leurs supplications. Génial.

265 - FOREST AT WORLD SEND Cassette : **139 F**
jeu d'aventure graphique. C'est la bataille éternelle entre les forces du bien et du mal. La princesse a été enlevée par le sorcier Zarn. Son père le roi appelle au secours les forces du bien et c'est l'affrontement dans la terrible forêt.

266 - HEROES OF KARN Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique. A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier Istar et de roi de Karn. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de Istar. Fabuleux.

267 - DETECTIVE
Jeu d'aventure graphique. Vous voici sur la piste des voleurs de bijoux. Vous êtes inspecteur de Scotland Yard. A vous de résoudre l'enigme qui vous permettra de capturer les bandits.

268 - SERIE NOIRE
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à 5. Vous devez être le premier à sortir de la maison tout en ayant le maximum d'argent de poche et en ayant rempli votre contrat de tueur à gages.

269 - LE SCEPTRE D'ANUBIS Cassette : **139 F**
jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'Anubis dans la pyramide de Djeyser. Pour celà, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour les tous jeunes.

270 - ELIDON Cassette : **149 F**
jeu d'aventure graphique et poétique. Elidon est une forêt superbe qui sort de l'hiver. Il s'y passe des choses mystérieuses. D'un graphisme similaire à Sorcelery, Elidon tient une place à part dans les logiciels pour Amstrad par sa dimension poétique.

271 - CAULDRON Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de Sorcelery, même graphisme, mêmes aventures. Cauldron, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. Tilt d'Or 85

272 - SPY AGAINST SPY Disq.: **229 F** Casset. : **149 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet aux joueurs de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

273 - PROJECT FUTURE Cassette : **139 F**
Jeu d'aventure. Votre mission : transporter et activer le système d'autodestruction du vaisseau SS Future. Ce vaisseau est un gigantesque labyrinthe de 256 tableaux au graphisme fabuleux. Excellente animation également.

274 - TERROMOLINOS Cassette : **139 F**

275 - NORTH SEA BULLION ADVENTURE
Cassette : **129 F**
Jeu d'aventure. Vous êtes capitaine d'un bateau de sauvetage. Vous devez sauver le précieuse cargaison d'un bateau coulé. Malheureusement, il y a la tempte, les requins et lesexplosifs mal désamorcés. Parviendrez-vous vivant au bout ?

276 - ON THE RUN Cassette : **160 F**
Jeu d'arcade. Course contre la montre à travers près de 300 tableaux. Vous vous battez contre des êtres monstrueux tout le long du chemin. Du beau travail de programmation. Graphisme superbe.

277 - PAWS Cassette : **159 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes un chien et vous devez récupérer vos petits disséminés dans la forêt et la ville. Des ennemis vous guettent. Parviendrez-vous à ramener votre petit monde à la maison ?

278 - GHOULS Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Genre de Pacman en 3D, mâtiné de Honkey Kong. Vous devez parvenir au but à travers un labyrinthe plein d'embuches. 100 % graphique. 4 tableaux.

279 - QUACK A JACK Cassette : **99 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes Jack le Pirate et le plus foutu caractère de Pandonie. Ayant trouvé la salle du trésor vide, Jack décide d'aller au donjon où il se trouve pris au piège. S'en sortira-til ?

280 - RAID SUR TENERE Disq.: **229F** Cass. : **165 F**
Jeu d'aventure et de stimulation à la conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants, et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

281 - JAMIN Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade et musical. Rodney collectionne les instruments de musique et les ramène chez lui. Il lui faut éviter les fausses notes qui lui font perdre des instruments et qu'il fasse attention aux distorsions qui sont mortelles. Très original.

282 - MULTIPLAN Disquette : **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableau les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.



le temple d'Amstrad

283 - FIRE ANT Cassette : **139 F**
Jeu d'arcades. Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux réflexes mais à la réflexion.

284 - CARNET D'ADRESSE Cassette : **139 F**
Logiciel utilitaire. Gestionnaire de fichier, très simple, qui voue permettra d'établir une fiche par adresse, puis de rechercher, corriger et trier les fichiers sans difficulté. Vous pouvez utiliser le lecteur de cassette ou de disquette pour sauvegarder.

285 - MANDRAGORE Cassette : **340 F**
jeu d'aventure en français. C'est un pays opprimé par Yarod-Nor le tyran. Vous devez constituer une équipe qui affrontera le tyran dans son donjon. Après avoir élucidé chacune des énigmes contenues dans les 9 autres donjons du pays de Mandragore. prodigieux.

286 - METRO 2018 Cassette : **180 F** Disquette : **250 F**
Jeu d'aventure. En 2018, vous devez sauver un ami prisonnier dans le métro. Vous êtes limité par le temps et le métro est devenu encore plus inquiétant que maintenant. Pourrez-vous survivre dans ce milieu hostile ?

287 - LORIGRAPH Disq.: **340 F** Casset. : **210 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

288 - MASTER CHESS Cassette : **99 F** Disquette : **150 F**
Logiciel d'échecs. 1 horloge, 9 niveaux de difficultés. Le plus vendu des logiciels sur AMSTRAD chez GENERAL. Un excellent jeu d'echec pour un prix modique.

289 - KARLS TREASURE HUNT Cassette : **149 F**
jeu d'aventure graphique. Karl a gagné un premier prix qui est un week-end dans un manoir. Dans une des 40 pièces est caché un trésor. Karl doit trouver les 40 clés pour pouvoir ouvrir le coffre du trésor. Pas facile du tout.

290 - Z80 AMSTRAD Cassette : **149 F**
Logiciel d'autoformation par AMSTRAD. Apprenez le langage machine du Z80. Ce cours en français est très utile pour les futurs programmeurs. Facile de compréhension.

291 - LORD OF MIDNIGHT Cassette : **160 F** Disquette : **240 F**
jeu d'aventure et wargame. Vous écrivez vous-même un chapitre de l'histoire de la chevalerie en définissant vous-même votre aventure. Un manuel est fourni avec le logiciel.

292 - AIR TRAFFIC CONTROL Cassette : **139 F**
Logiciel de simulation. Vous êtes responsable du controle aérien d'un aéroport. Vous devez gérer votre aérodrome afin qu'aucun accident ne survienne, prévoir les décollages, les atterissages, les altitudes de vol, etc...

292 - FOOTBALL MANAGER Cassette : **139 F F**
Jeu de simulation. Vous êtes responsable d'une équipe football. Vous devez organiser les rencontres, gérer les finances, choisir les tactiques, désigner les joueurs, le tout pour parvenir à gagner la coupe.

293 - HANDICAP GOLF Cassette : **149 F**
Jeu de simulation e golf en 3D. Vous êtes sur un terrain de 18 trous, avec un caddy et une sélection de clubs. Un parcours de 9 trous est également en option. Excellent graphisme.

294 - MUSIC COMPOSER Cassette : **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs logiciel du genre. Toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

295 - CODENAME MAT 2 Cassette : **149 F**
Logiciel d'aventure. Suite de Codename Matt. Vous défendez l'univers sur votre vaisseau spatial. Vous défendrez la planète Vesta contre les méchants Myons et vous devez rétablir la loi et l'ordre.

296 - RED COATS Cassette ; **149 F**
Wargame qui se passe pendant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scénaris. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

297 - JOHNNY REB Cassette : **139 F**
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

298 - TIME BOMB Cassette : **149 F**
Jeu d'arcade. Il consiste à désammorcer des bombes avant qu'elles n'explosent. 9 niveaux de difficulté, temps limité. Très éprouvant pour les nerfs et beaucoup de réflexes exigés.

299 - ERBERT Cassette : **139 F**
Jeu d'arcade. Genre de Pacman en relief avec un zeste de Cubic. Jeu très amusant qui a ses fanatiques. De la même famille que FRUTTY FRANK.

300 - D BASE 2 Disquette : **790 F**
Le plus célèbre des gestionnaires des bases de données pour les utilisateurs professionnels. Conçu par Ashton Tate, ce logiciel tourne sur CPC 6128 et 8256 comme le Multiplan. Fourni avec une épaisse documentation.

301 - 3D VOICE CHESS Cassette : **155 F** Disquette : **245 F**
Jeu d'échec en relief et parlant. Ne nécessite pas de synthétiseur vocal. Très performant. Graphisme superbe.

302 - LA MALEDICTION DE THARR Cassette : **195 F** Disquette : **295 F**
Super jeu d'aventures graphique avec texte en français. La ville est détruite. Les zonards rodent, il vous faut délivrer votre fiancé des griffes de l'immonde Tharr.

303 - TASWORD Cassette : **145 F**
Traitement de texte pour CPC 464.

304 - TASWORD + MAILMERGE Disquette : **290 F**
Traitement de texte pour 6128.

305 - TASCOPY **170 F**
Recopie d'écran haute résolution pour imprimante.

306 - ORDITIERCÉ Cassette : **139 F**
Pronostics tiercé.

307 - POSEIDON Cassette : **195 F** Disquette : **295 F**
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la rertouver...

308 - SALUT L'ARTISTE Disquette : **390 F**
Super logiciel de dessin en français, conçu par AMSTRAD pour le 464, le 664 et le 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL *recherche* Vendeurs(euses)
MICRO AMSTRAD

Qualités souhaitées : sympathiques, dynamiques, bonne connaissance du matériel Amstrad. Disponible rapidement.

Téléphoner pour rendez-vous à Mr OLIVIER

☎ 42.06.50.50

ou se présenter chez GENERAL, 10, bd de Strasbourg



ACCESSOIRES AMSTRAD

1 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES AVEC CONTROLEUR DD1 **1995 F**

A crédit : 495 F au comptant, 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit avec assurance : 127,80

2 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES 2e unité AMSTRAD FD1 **1590 F**

Identique au DD1 mais sans interface controleur. Le FD1 nécessite un cordon FDI pour le raccorder, soit au 664 soit au 6128.

A crédit : 90 F au comptant, 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit : 127,80 F

3 - ADAPTATEUR PERITEL MP1 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 464 sur un TV couleur muni d'une prise péritel. **395 F**

4 - ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel. **495 F**

5 - CRAYON OPTIQUE DK TRONICS

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits. **290 F**



6 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL. **395 F**

7 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette. **435 F**

8 - JOYSTICK QUICKSHOOT I SPECTRAVIDEO

C'est le joystick super économique et pourtant, il est robuste. Dispositif de tir au manche et sur le socle. Garantie 1 mois. A éviter toutefois avec Décathlon. **69 F**



9 - JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois. **119 F**



10 - JOYSTICK AMSTRAD JY2

Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision. **149 F**



11 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité. **159 F**

12 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale. **195 F**

13 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 7

Ce n'est pas à proprement parler un joystick puisqu'il n'a pas de manche. C'est plutôt un "paddle". Le manche est remplacé par un volant qui se tourne avec le doigt. Idéal pour certains jeux, il désorientera les fanas du joystick. A posséder en deuxième joystick. **149 F**

14 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois. **245 F**

15 - JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide. **199 F**

16 - JOYSTICK PRO 500 competition

Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon. **270 F**

17 - INTERFACE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK

Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500. **170 F**

18 - CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad. **175 F**

19 - CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128 **175 F**

20 - CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon. **60 F**

21 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur. **135 F**



le temple d'Amstrad

ACCESSOIRES AMSTRAD

22 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128

185 F

23 - LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 ou SEIKOSHA GP500	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009	85 F
EPSON LX 80	59 F
DMP 2000	85 F
DMP 8256	95 F
OKIMATE (20 couleurs)	125 F

24 - CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.

7,90 F pièce

par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

25 - MAGNETOPHONE CASSETTE DATACORDER LANSAY ou LASER

Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.

390 F

26 - DISQUETTES VIERGES 3 pouces

AMSOFT
HITACHI
MAXELL
SCHNEIDER
NATIONAL

Nous consulter selon disponibilités

27 - BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

se présente sous forme d'un livre

159 F

28 - BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...

265 F

29 - PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

30 - LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464	70 F
Housse clavier 664	70 F
Housse clavier 6128	70 F
Housse moniteur monochrome	70 F
Housse moniteur couleur	80 F
Housse clavier 8256	70 F
Housse moniteur 8256	85 F
Housse unité disquette	55 F
Housse DMP 2000	80 F
Housse LX 80	80 F
Housse Centronics	80 F

31 - IMPRIMANTE COULEUR MCP 40

Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaître le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.



990 F

32- TABLE GRAPHIQUE GRAFPAD II

Table graphique haute résolution. Très pratique pour ceux qui ont besoin de réaliser rapidement des graphiques précis.

33- MEUBLE MICRO GENERAL

Bien que son prix ait augmenté récemment, ce meuble reste à notre sens unique sur le plan du rapport qualité/prix. Muni de toutes les tablettes nécessaires, il constitue le complément idéal pour ceux qui ne possèdent pas de bureau et souhaitent travailler longtemps devant leur AMSTRAD. Colori noir. Dimensions : (HxPxL) 92 cm x 63 cm x 90 cm.

695 F

34 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

135 F

35 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

195 F

36 - CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

75 F

37 - CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

169 F

38 - LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé au clavier ou sur programme cassette ou disquette. Le synthé est basé sur un micro processeur avec sorties stéréo.

a) SYNTHE DK TRONICS

Le plus vendu. Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.



390 F

b) SYNTHE TECHNIMUSIQUE

Le seul synthé 100 % français. Un petit défaut toutefois : pas d'ampli ni de haut-parleur. Il faudra donc le brancher sur une chaine HIFI.

495 F



ACCESSOIRES AMSTRAD

c) SYNTHE AMSTRAD SSA1

C'est un compromis entre le DK TRONICS et le TECHNI-MUSIQUE. Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.

390 F

39 - LA SOURIS AMX AMSTRAD

L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.

C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.

D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacement sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.

690 F

40 - MAGAZINE AMSTRAD

Tous les numéros d'AMSTRAD MAGAZINE peuvent être acquis chez GENERAL.

18 F

sauf numéro 5, **25 F**

41 - INTERFACE RS 232 AMSTRAD

L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

590 F

42 - EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109

800 F

Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur .... **150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire .... **235 F**
JL BANK cassette .... **50 F**
JL BANK disquette **120**

43 - CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112

Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.

590 F

44 - PROGRAMMATEUR D'EPROM JAGOT et LEON E107

Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.

990 F

45 - CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111

Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.

690 F

46 - CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.

390 F

47 - RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.

590 F

48 - ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.

490 F

49 - CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101

Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.

590 F

50 - CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102

Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.

590 F

51 - CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103

A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.

590 F

52 - CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105

Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs

590 F

53 - CARTE SERIE JAGOT et LEON E104

Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.

690 F

54 - LOGICIEL SERIE

Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.

cassette **390 F** disquette **440 F**

55 - KIT SERVEUR **2990 F**

Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.



LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

149 F

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2

Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

129 F

LE BASIÇ AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

149 F

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4

Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

99 F

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.

129 F

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

249 F

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

129 F

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

129 F

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9

Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.

99 F

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10

Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

149 F

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC
Micro Application N° 11

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

199 F

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

149 F

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13

Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

129 F

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application N° 14

Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique

149 F

L'ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
PSI

L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.

105 F

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI

Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...

115 F

LES EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume

Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.

130 F

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI - 2e volume

Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.

95 F



LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

BASIC PLUS 80 ROUTINES POUR AMSTRAD — PSI

Si vous souhaitez accroître les capacités de votre CPC sans avoir recours à l'assembleur, Basic Plus vous propose 80 manières de simuler des fonctions que vous n'auriez jamais cru pouvoir utiliser. Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.

100 F

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD — PSI

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.

120 F

AMSTRAD EN FAMILLE — PSI

40 programmes en Basic pour la maison.

Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.

120 F

SUPER JEUX AMSTRAD — PSI

50 programmes de jeux en Basic.

50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.

120 F

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128

1er volume - Système de base — PSI

Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc. etc

140 F

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 — PSI

TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.

120 F

AMSTRAD JEUX D'ACTION — SYBEX

Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes

49 F

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES — SYBEX

Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

98 F

AMSTRAD 56 PROGRAMMES — SYBEX

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.

78 F

AMSTRAD - ASTROLOGIE NUMEROLOGIE, BIORYTHMES — SYBEX

4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines

98 F

AMSTRAD - PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR — SYBEX

Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.

98 F

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME — SYBEX

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.

98 F

L'AMSTRAD EXPLORÉ — SYBEX

Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1re partie. Dans la 2e partie, on étudiera la langage machine et son interfaçage avec le Basic. L'Assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet

98 F

AMSTRAD CP/M 2,2 — SYBEX

Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.

128 F

GUIDE DU CP/M — SYBEX

Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M

148 F

READY POUR LE BASIC

CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION

Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur la micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.

295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128 — Micro Application N° 15

Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.

99 F



DEPARTEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE AUX PARTICULIERS

à adresser à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

☎ **42.06.50.50** (M. Le Poull, poste 40)

COMMENT ACHETER PAR CORRESPONDANCE ?

1 **Vous rédigez votre commande** à l'aide du (ou des) Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie, **votre NOM et votre ADRESSE complète** dans la partie supérieure droite).*

2 **Frais d'expédition :** pour les frais de transports, GENERAL applique un forfait de 50F par commande (cette commande pouvant contenir plusieurs sortes de matériels).
Toutefois, si votre commande comporte :
a) un ou plusieurs Meubles Bibliothèques, il faut ajouter 70F au forfait de 50F **(50F + 70F = 120F) ;**
b) un ou plusieurs cartons de 50 boîtiers plastiques, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F) ;**
c) si votre commande est destinée à la Corse, il faut ajouter 30F au forfait de 50F **(50F + 30F = 80F).**

3 **Règlement :**
a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat, ***vous joignez votre règlement*** au Bon de Commande ***(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;***
c) si vous choisissez le paiement par **CARTE BLEUE,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue.
Pour l'étranger et outre-mer, nous consulter

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport (voir plus haut "Procédure", page 37), par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom ______
N° ____ Rue ______
______ Code postal ______
Ville ______

DESIGNATION	REFERENCE	L	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

TRES URGENT

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

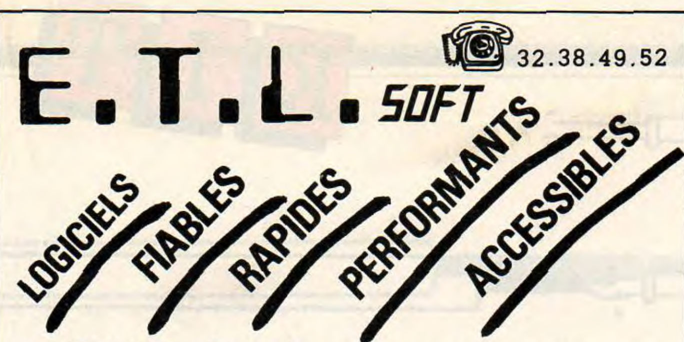
N° CARTE BLEUE ______

DATE LIMITE DE VALIDITÉ ______

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	



- **COMPTA générale,** auxiliaire, et analytique : **PREFIGA**
- **FACTURATION** et gestion commerciale : **FAGESCO**
  ces deux logiciels sont interactifs et chainables (6128 et 8256)
- **GESTION de MAIRIE : GECIVIC**
  logiciels de gestion pour petites et moyennes communes
- **GESTION de CLUBS et ASSOCIATIONS : GECLUBA**
  logiciel spécialement développé pour ces activités (hippique, voile,...)
- **GESTION d'ADRESSES : MEMENTO (cpc 6128)**
  logiciel intégrant fichier, tri, mailing, étiquettes, calendrier, agenda, réveil,... (capacité : 500 adresses).

RECHERCHONS DISTRIBUTEURS

E.T.L. FORMATION

- ***SERVICE SPECIALISE (NOUS CONSULTER)***

D.S.C.I.

144, rue Beauvoisine
76000 ROUEN
Télex : 172 865

REVENDEURS DISTRIBUTEURS
CECI VOUS CONCERNE

HOUSSES
pour Amstrad cpc tous modèles ...... **149 F TTC PP**

HOUSSES
pour imprimante Amstrad .... **89 F TTC PP**

HOUSSES
luxes pour Amstrad PCW 8256, avec son imprimante .... **459 F TTC PP**

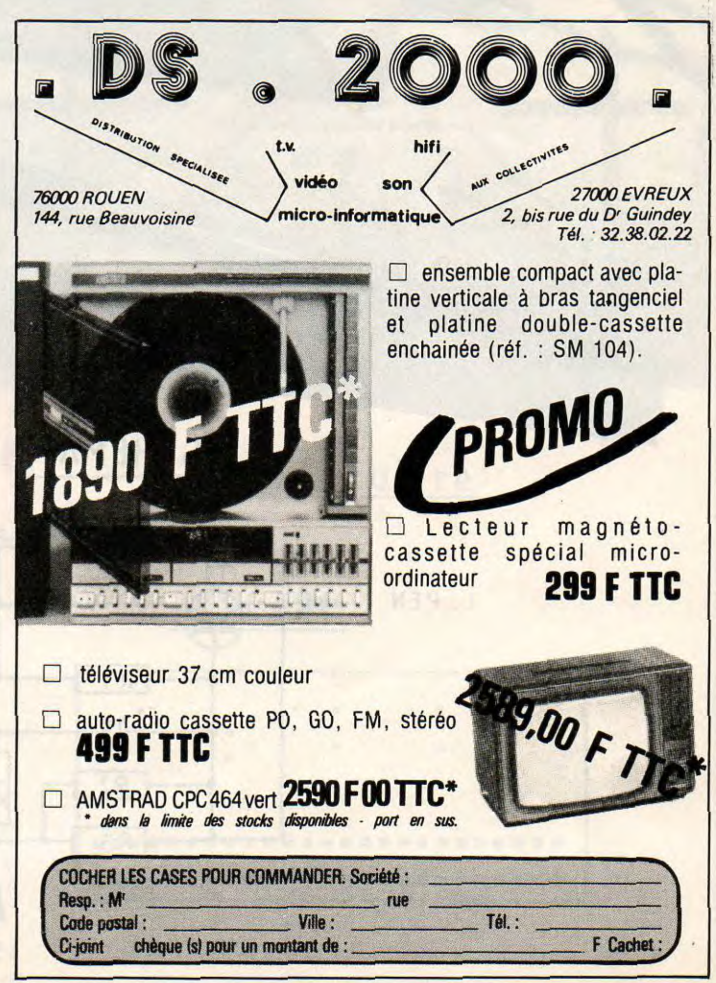
BUREAUX
pour micro-ordinateurs............ **690 F TTC PP**

JOYSTICK (luxe, noir et or)
4 boutons de tir 8 directions,
4 ventouses, cordon 1,50 m .... **79 F TTC PP**

SACS de transport pour micro-ordinateurs
nous consulter

CONSULTEZ-NOUS !







Réalisez votre crayon optique

Aujourd'hui nous vous offrons la possibilité de réaliser vous-même le montage simple d'un crayon optique. Aussi performant que les modèles existant sur le marché, il est plus compatible avec leurs logiciels. Deux possiblités vous sont offertes :

1) Réaliser vous-même votre crayon.

2) Acheter l'ensemble sous forme de kit complet.

Pour ce qui est du dernier cas aucune connaissance particulière n'est nécessaire pour mener à bien la réalisation (suivre simplement la réalisation pratique).

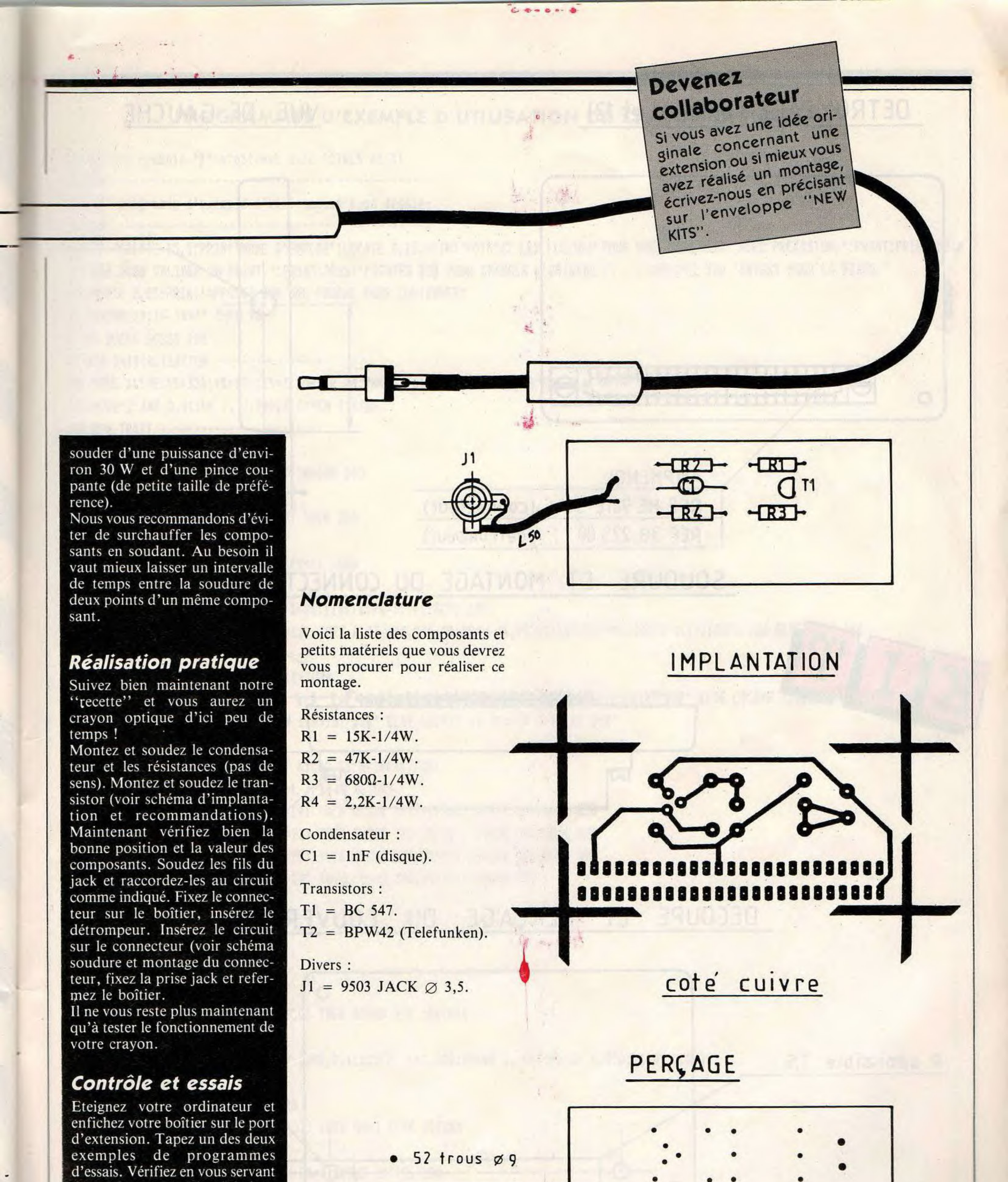
Utilisation

Le crayon optique (light-pen) a pour but de faciliter le dialogue entre l'utilisateur et l'ordinateur. Il offre un éventail de possibilités allant du choix d'un élément dans un menu jusqu'à la saisie de coordonnées ou de données. Les CPC 464, 664 et 6128 sont équipés d'un contrôleur d'écran (6845) possédant une entrée light-pen se trouvant sur le port d'extension. Notre montage consiste à réaliser une bascule commande à l'aide d'un détecteur appelé phototransistor. La rencontre d'un spot avec le phototransistor aura pour effet de faire passer l'entrée light-pen de l'état bas à l'état haut ordonnant ainsi au contrôleur d'écran de calculer la position actuelle du light-pen et de la ranger dans ses registres 16 et 17. Il ne nous reste plus maintenant qu'à lire ces deux registres et à utiliser ces valeurs comme indiqué dans les deux exemples de programmation.

Les outils nécessaires pour réaliser ce kit sont peu nombreux. Il suffit de disposer d'un fer à

SCHEMA

L. PEN
T1
R1
T2
C1
R2
R4
R3
+5v



souder d'une puissance d'environ 30 W et d'une pince coupante (de petite taille de préférence).
Nous vous recommandons d'éviter de surchauffer les composants en soudant. Au besoin il vaut mieux laisser un intervalle de temps entre la soudure de deux points d'un même composant.

Réalisation pratique

Suivez bien maintenant notre "recette" et vous aurez un crayon optique d'ici peu de temps !
Montez et soudez le condensateur et les résistances (pas de sens). Montez et soudez le transistor (voir schéma d'implantation et recommandations). Maintenant vérifiez bien la bonne position et la valeur des composants. Soudez les fils du jack et raccordez-les au circuit comme indiqué. Fixez le connecteur sur le boîtier, insérez le détrompeur. Insérez le circuit sur le connecteur (voir schéma soudure et montage du connecteur, fixez la prise jack et refermez le boîtier.
Il ne vous reste plus maintenant qu'à tester le fonctionnement de votre crayon.

Contrôle et essais

Eteignez votre ordinateur et enfichez votre boîtier sur le port d'extension. Tapez un des deux exemples de programmes d'essais. Vérifiez en vous servant de votre crayon (si celui-ci ne fonctionne pas c'est que vous avez inversé les fils du phototransistor ou celui du jack ; de toute façon inversez ceux du jack ce sera plus facile.

Nomenclature

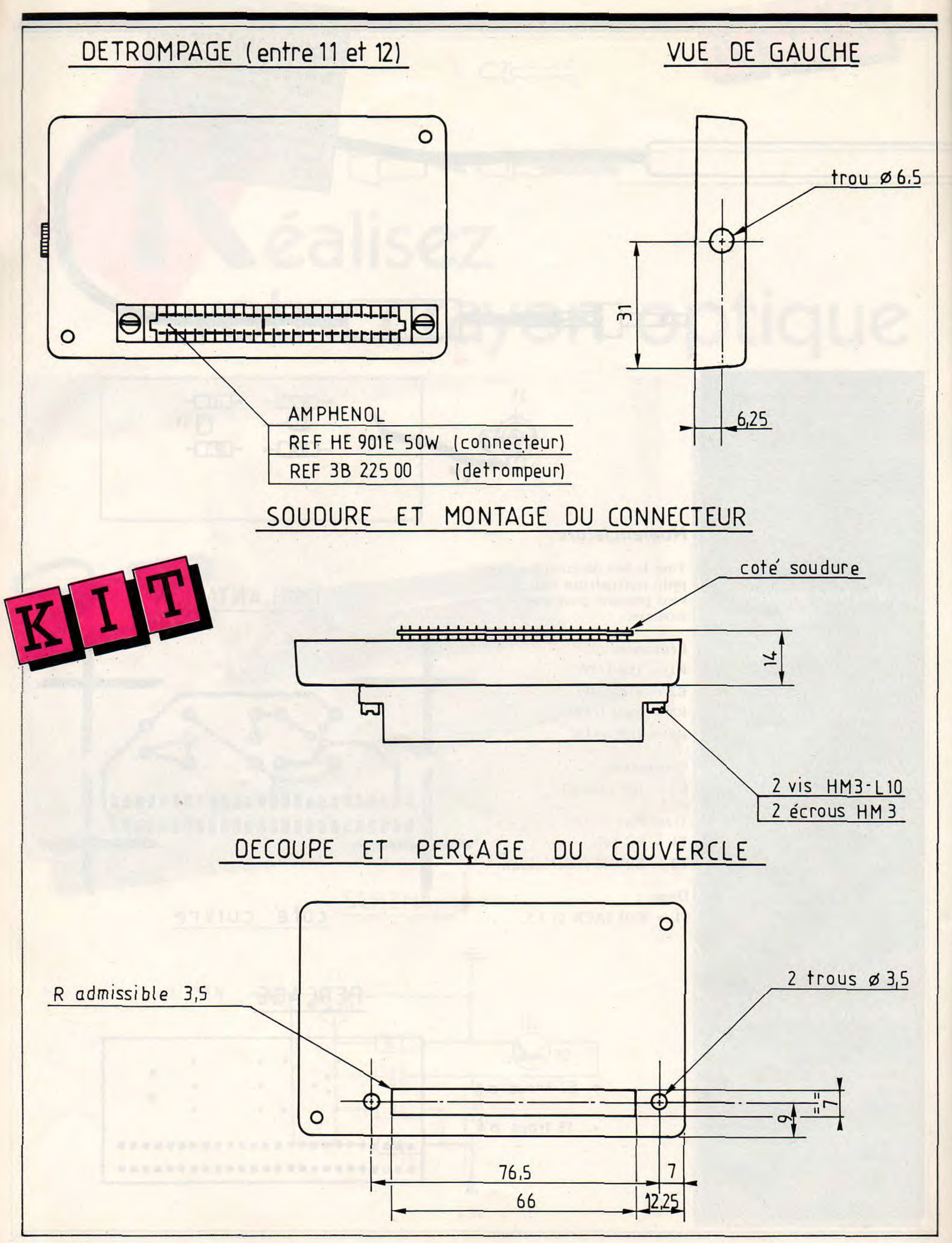
Voici la liste des composants et petits matériels que vous devrez vous procurer pour réaliser ce montage.

Résistances :
R1 = 15K-1/4W.
R2 = 47K-1/4W.
R3 = 680Ω-1/4W.
R4 = 2,2K-1/4W.

Condensateur :
C1 = 1nF (disque).

Transistors :
T1 = BC 547.
T2 = BPW42 (Telefunken).

Divers :
J1 = 9503 JACK ⌀ 3,5.



DETROMPAGE (entre 11 et 12)
VUE DE GAUCHE
trou Ø 6,5
31
6,25
AMPHENOL
REF HE 901E 50W (connecteur)
REF 3B 225 00 (detrompeur)
SOUDURE ET MONTAGE DU CONNECTEUR
coté soudure
14
2 vis HM3-L10
2 écrous HM3
DECOUPE ET PERÇAGE DU COUVERCLE
R admissible 3,5
2 trous Ø 3,5
9
7
76,5
7
66
12,25
KIT

PROGRAMMES D'EXEMPLE D'UTILISATION DU CRAYON OPTIQUE

```
10 REM (le symbole '▌' s'obtient avec 'CTRL§ et X)
20 REM ------------------------------------------------
30 REM -programme d'exemple d'utilisation type dessin-
40 REM ------------------------------------------------
50 CLS :LOCATE 15,1:PRINT"MODE D'EMPLOI":LOCATE 1,15:PRINT"POINTEZ LES FLECHES POUR VOUS DEPLACER  AVEC PRECISION.":PRINT:PRINT"POIN
TEZ ▌V▌ POUR VALIDER UN POINT.":PRINT:PRINT"POINTER ▌O▌ POUR CHANGER L'ORIGINE ET     APPUYEZ SUR 'ENTER§ POUR LA FIXER."
60 LOCATE 2,25:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
70 T$=INKEY$:IF T$="" THEN 70
80 ON BREAK GOSUB 110
90 REM INITIALISATION ---------------
100 MODE 1:t=2:X%=320:Y%=192:E%=3:BORDER 26:INK 0,26:INK 1,2:INK 2,24:INK 3,6:PAPER 0:GOTO 120
110 MODE 2:INK 0,0:INK 1,13:PAPER 0:PEN 1:STOP
120 REM TRAIT ----------------------
130 GOSUB 480
140 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT"TRAIT":GOSUB 240
150 GOSUB 270:GOSUB 380
160 IF YP%=24 AND (XP%=8 OR XP%=9) THEN 200
170 GOSUB 430
180 REM IF YP%=24 AND (XP%=0 OR XP%=1) THEN
190 GOTO 150
200 IF P%=0 THEN PLOT X%,Y%,E%:X1%=X%:Y1%=Y%:P%=1:T=1:GOTO 130
210 IF P%=1 AND (X%()X1% OR Y%()Y1%) THEN PLOT X1%,Y1%,E%:DRAW X%,Y%,E%:X%=X1%:Y%=Y1%:P%=0:T=2:GOTO 130 ELSE GOTO 150
220 REM SOUS-PRG ----------------------------------
230 LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(39):RETURN
240 PEN 1:LOCATE 20,25:PRINT"▌p▌  ▌r▌  ▌s▌  ▌q▌";:IF O%=0 THEN LOCATE 32,25:PEN 1:PRINT"▌O▌" ELSE LOCATE 32,25:PEN 2:PRINT"▌O▌";
250 IF p%=0 THEN LOCATE 11,25:PEN 1:PRINT"▌V▌" ELSE LOCATE 11,25:PEN 2:PRINT"▌V▌"
260 RETURN
270 OUT &1C00,17:L=INP(&1F00):OUT &1C00,16:H=INP(&1F00)
280 L=H*256+L-12292;YP%=Lç40:XP%=L-YP%*40:RETURN
290 IF YP%=24 AND (XP%=18 OR XP%=19) THEN GOSUB 390:Y%=Y%+2:GOSUB 390:GOTO 330
300 IF YP%=24 AND (XP%=21 OR XP%=22) THEN GOSUB 390:X%=X%-2:GOSUB 390:GOTO 330
310 IF YP%=24 AND (XP%=24 OR XP%=25) THEN GOSUB 390:X%=X%+2:GOSUB 390:GOTO 330
320 IF YP%=24 AND (XP%=27 OR XP%=28) THEN GOSUB 390:Y%=Y%-2:GOSUB 390
330 IF Y%(16 THEN Y%=16
340 IF Y%)398 THEN Y%=398
350 IF X%(0 THEN X%=0
360 IF X%)638 THEN X%=638
370 RETURN
380 IF YP%=24 AND (XP%)17 OR XP%(30) THEN GOSUB 290 :RETURN
390 M%=0:PRINT CHR$(23);CHR$(1);
400 MOVE X%,Y%:MOVER -640,0:DRAWR 1280,0,1:MOVER -640,400:DRAWR 0,-800:MOVER 0,400:M%=M% XOR 1
410 IF M%()0 THEN 400
420 PRINT CHR$(23);CHR$(0);:RETURN
430 IF YP%=24 AND (XP%=31 OR XP%=32) THEN O%=1 ELSE RETURN
440 GOSUB 240:FOR I=1 TO 200:NEXT
450 GOSUB 270:IF INKEY(18)=0 THEN O%=0:GOSUB 240:RETURN
460 X%=(XP%+1)*16:YP%=ABS(YP%-25):Y%=YP%*16:IF Y%(16 THEN Y%=16
470 GOSUB 390:GOTO 450
480 GOSUB 230:PEN 1:LOCATE 1,25:PRINT"Validez";T;:IF t)1 THEN PRINT"points pour otenir un trait"; ELSE PRINT"point pour obtenir un t
rait";
490 FOR i=1 TO 800:NEXT:GOSUB 230:RETURN
```




```
10 REM --------------------------------
20 REM - programme d'exemple type MENU -
30 REM --------------------------------
40 ON BREAK GOSUB 60
50 GOTO 70
60 MODE 2:INK 0,0:INK 1,13:PEN 1:STOP
70 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,1:INK 2,6:INK 3,2:PEN 1:PAPER 0:CLS:PLOT 0,398,1:DRAWR 640,0:PLOT 0,342:DRAWR 640,0:PLOT 0,0:DRAWR
640,0:PLOT 0,56:DRAWR 640,0:LOCATE 17,3:PEN 2:PRINT"M E N U":LOCATE 14,24:PRINT"AMSTRAD MAGAZINE";
80 PLOT 0,0:DRAWR 0,398:PLOT 16,56:DRAWR 0,286:PLOT 638,0:DRAWR 0,398:PLOT 624,56:DRAWR 0,286
90 IF Y=8 OR Y=9 THEN LOCATE 12,9:PEN 1:PRINT"▌ECOUTER UN SON GRAVE▌":N=568  ELSE LOCATE 12,9:PEN 3:PRINT"ECOUTER UN SON GRAVE"
100 IF Y=11 OR Y=12 THEN LOCATE 12,12:PEN 1:PRINT"▌ECOUTER UN SON MOYEN▌":N=284  ELSE LOCATE 12,12:PEN 3:PRINT"ECOUTER UN SON MOYEN"
110 IF Y=13 OR Y=14 THEN LOCATE 12,15:PEN 1:PRINT"▌ECOUTER UN SON AIGU▌":N=71 ELSE LOCATE 12,15:PEN 3:PRINT"ECOUTER UN SON AIGU"
120 PEN 1:LOCATE 12,21:PRINT"INDIQUEZ VOTRE CHOIX"
130 SOUND 1,N,10,15:SOUND 1,0,100,15
140 GOSUB 150:GOTO 90
150 OUT &1C00,17:L=INP(&1F00):OUT &1C00,16:C=INP(&1F00):L=C*256+L-12292:Y=Lç40:RETURN
```

Kits Amstrad Magazine

Nous vous avons organisé un petit questionnaire, afin de réaliser et, publier dans l'ordre de vos préférences, vos suggestions sur les montages que vous désirez. Envoyez vos réponses à Amstrad Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris (en précisant SONDAGE sur l'enveloppe). Merci d'avance.

1) Quelle forme de présentation préférez-vous ?

- ☐ Uniquement le circuit imprimé et les pièces.
- ☐ Le kit complet (coffret percé ou découpé compris).
- ☐ En ordre de marche.
- ☐ Autre précisez ....

2) Quelles extensions souhaiteriez-vous ?

- ☐ Boîtier d'extension pour périphériques divers.
- ☐ Boîtier d'alimentation (+5v - +12v).
- ☐ Alarme/réveil programmable avec sorties en 220v.
- ☐ Calendrier/horloge en temps réel avec accu.
- ☐ Fichier/central téléphonique intelligent.
- ☐ Appareils de mesure divers (voltmètres, etc.).
- ☐ Doubleur/coupleur de joysticks.
- ☐ Temporisateur programmable avec sorties en 220v.
- ☐ Commande de moteurs pas à pas.
- ☐ Ampli stéréo (qualité hifi).
- ☐ Adaptateur prise péritel.
- ☐ Interface RS232.
- ☐ Interface 8 bits pour imprimante.
- ☐ Modem.
- ☐ Autres précisez ....
....

Le kit complet à votre disposition

BON DE COMMANDE

Dans la limite des stocks disponibles

Bon à découper et à renvoyer à Amstrad Magazine (en précisant KIT sur l'enveloppe), 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris

NOM .... PRÉNOM ....

RUE .... N° ....

VILLE .... CODE POSTAL ....

DATE .... SIGNATURE :

Désignation	Prix
Crayon optique en kit complet (boîtier découpé, etc.)	178 F
Forfait port (port + emballage)	20 F
Total	198 F

CHEQUE BANCAIRE ☐ CHEQUE POSTAL ☐ MANDAT ☐

(ETABLISSEZ VOS CHEQUES A L'ORDRE DE LA SOCIETE : R. PAULHIER), qui effectue la réalisation et l'expédition.

MEA CULPA

Vous avez été nombreux à avoir des problèmes avec le listing **"GLOUP"** (n° 6). Celui-ci, en effet, bien que correct au niveau de la syntaxe, souffrait d'une mauvaise impression. La confusion la plus fréquente, source de nombreuses erreurs, était la ressemblance entre les "l" et les "1". Si vous n'avez pas terminé le débuggage de ce listing, voici un rectificatif (des lignes ambigües) qui vous permettra d'en distinguer les différences :

```
15 c=20:L=14
570 cf=8:Lf=20:dir=2:cfz=3:Lfz=2:dirz=2
1000 FOR LL=1 TO 21
1020 ON a(cc,LL)+1 GOSUB 1100,1200,1200,1200,1200,1200,1200
1040 NEXT LL
1100 LOCATE cc,LL:PRINT CHR$(143)
1200 LOCATE cc,LL:PRINT "."
1990 LOCATE C,L:PEN 3:PRINT CHR$(253)
2000 ON a(c,L) GOTO 2002,2003
2002 pt=pt+10:LOCATE 22,24:PEN 1:PRINT pt:a(c,L)=3:SOUND 1,200,3:SOUND 1,120,5:GOTO 2005
2003 pt=pt+10:LOCATE 22,24:PEN 1:PRINT pt:a(c,L)=4:SOUND 1,200,3:SOUND 1,120,5
2100 IF L=1 THEN LOCATE c,L:PRINT " ":L=21:GOTO 2500
2110 IF a(c,L-1)=0 THEN GOTO 2130
2115 LOCATE c,L:PRINT " "
2120 L=L-1
2200 IF L=21 THEN LOCATE c,L:PRINT " ":L=1:GOTO 2500
2210 IF a(c,L+1)=0 THEN GOTO 2230
2215 LOCATE c,L:PRINT " "
2220 L=L+1
2300 IF c=1 THEN LOCATE c,L:PRINT " ":c=40:GOTO 2500
2310 IF a(c-1,L)=0 THEN GOTO 2330
2315 LOCATE c,L:PRINT " "
2400 IF c=40 THEN LOCATE c,L:PRINT " ":c=1:GOTO 2500
2410 IF a(c+1,L)=0 THEN GOTO 2430
2415 LOCATE c,L:PRINT " "
2500 IF c=cf AND L=Lf THEN GOTO  20020
2502 IF c=cfz AND L=Lfz THEN GOTO 20020
2505 LOCATE c,L:PEN 3:PRINT CHR$(p)
3000 IF a(cf,Lf)=1 THEN z$=".":GOTO 3020
3020 IF a(cf-1,Lf)=2 OR a(cf-1,Lf)=4 THEN dir=5:GOTO 3040
3040 LOCATE cf,Lf:PEN 1:PRINT z$:cf=cf-1
3050 LOCATE cf,Lf:PEN 2:PRINT CHR$(251):GOSUB 20000
4000 IF a(cf,Lf)=1  THEN z$=".":GOTO 4020
4020 IF a(cf+1,Lf)=2 OR a(cf+1,Lf)=4 THEN dir=5:GOTO 4040
4040 LOCATE cf,Lf:PEN 1:PRINT z$:cf=cf+1
4050 LOCATE cf,Lf:PEN 2:PRINT CHR$(251):GOSUB 20000
5000 IF a(cf,Lf)=1 THEN z$=".":GOTO 5020
5020 IF a(cf,Lf-1)=2 OR a(cf,Lf-1)=4 THEN dir=5:GOTO 5040
5040 LOCATE cf,Lf:PEN 1:PRINT z$:Lf=Lf-1
5050 LOCATE cf,Lf:PEN 2:PRINT CHR$(251):GOSUB 20000
6000 IF a(cf,Lf)=1 THEN z$=".":GOTO 6020
6020 IF a(cf,Lf+1)=2 OR a(cf,Lf+1)=4 THEN dir=5:GOTO 6040
6040 LOCATE cf,Lf:PEN 1:PRINT z$:Lf=Lf+1
6050 LOCATE cf,Lf:PEN 2:PRINT CHR$(251):GOSUB 20000
7000 IF a(cf,Lf)=2 THEN z$="."
7010 IF a(cf,Lf)=4 THEN z$=" "
7013 IF LF<L THEN GOTO 7700
7014 IF LF>L THEN GOTO 7800
7500 IF a(cf+1,Lf)=0 OR d=1 THEN GOTO 7020
7600 IF a(cf-1,Lf)=0 OR d=2 THEN GOTO 7020
7700 IF a(cf,Lf+1)=0 OR d=3 THEN GOTO 7020
7800 IF a(cf,Lf-1)=0 OR d=4 THEN GOTO 7020
9000 IF a(cfz,Lfz)=1 THEN z$=".":GOTO 9020
9020 IF a(cfz-1,Lfz)=2 OR a(cfz-1,Lfz)=4 THEN dirz=5:GOTO 9040
9040 LOCATE cfz,Lfz:PEN 1:PRINT z$:cfz=cfz-1
9050 LOCATE cfz,Lfz:PEN 2:PRINT CHR$(251):IF CFZ=C AND LFZ=L THEN GOTO 20020
10000 IF a(cfz,Lfz)=1  THEN z$=".":GOTO 10020
10020 IF a(cfZ+1,LfZ)=2 OR a(cfZ+1,LfZ)=4 THEN dirZ=5:GOTO 10040
10040 LOCATE cfz,Lfz:PEN 1:PRINT z$:cfz=cfz+1
10050 LOCATE cfz,Lfz:PEN 2:PRINT CHR$(251):IF CFZ=C AND LFZ=L THEN GOTO 20020
11000 IF a(cfz,Lfz)=1 THEN z$=".":GOTO 11020
11020 IF a(cfZ,LfZ-1)=2 OR a(cfZ,LfZ-1)=4 THEN dirZ=5:GOTO 11040
11040 LOCATE cfz,Lfz:PEN 1:PRINT z$:Lfz=Lfz-1
11050 LOCATE cfz,Lfz:PEN 2:PRINT CHR$(251):IF CFZ=C AND LFZ=L THEN GOTO 20020
12000 IF a(cfz,Lfz)=1 THEN z$=".":GOTO 12020
12020 IF a(cfz,Lfz+1)=2 OR a(cfz,Lfz+1)=4 THEN dirz=5:GOTO 12040
12040 LOCATE cfz,Lfz:PEN 1:PRINT z$:Lfz=Lfz+1
12050 LOCATE cfz,Lfz:PEN 2:PRINT CHR$(251):IF CFZ=C AND LFZ=L THEN GOTO 20020
13000 IF a(cfz,Lfz)=2 THEN z$="."
13010 IF a(cfz,Lfz)=4 THEN z$=" "
13011   IF LFZ=L THEN GOTO 13013
13500 IF a(cfz+1,Lfz)=0 OR dZ=1 THEN GOTO 13020
13600 IF a(cfz-1,Lfz)=0 OR dZ=2 THEN GOTO 13020
13700 IF a(cfz,Lfz+1)=0 OR dZ=3 THEN GOTO 13020
13800 IF a(cfz,Lfz-1)=0 OR dZ=4 THEN GOTO 13020
20000 IF c=cf AND Lf=L THEN GOTO 20020
```


GESTION DOMESTIQUE

pour CPW 8256

- **Gère simultanément 10 comptes (bancaires, postaux, codevi, etc...), divisés chacun en 30 postes d'affectation.**
- **Fournit des statistiques sur l'ensemble des comptes et postes (dépenses, revenus, etc.) et permet une véritable gestion prévisionnelle.**
- **Traite les prélèvements automatiques.**
- **Gère la trésorerie des cartes de crédit.**
- **Vérifie les relevés de comptes et mémorise vos écritures.**

AMS

Veuillez m'adresser le Progiciel **GESTION DOMESTIQUE**

Nom ____________________

Adresse ____________________

Ci-joint, chèque de 245 F à l'ordre de LOGYS

A retourner à
LOGYS, 3, rue Ferdinand-Buisson
92110 CLICHY. TEL. : 47.30.04.36

LOGYS
Société de Services et de Conseils en Informatique

Tarif en vigueur au 1/02/86 DISTRIBUÉ PAR INFOELEC

PETITES ANNONCES

VENDS

Vends CPC 464, moniteur couleur + housses + guide + joystick + nombreux logiciels cassettes + livre "Trucs et astuces pour CPC 464", l'ensemble 3 500 F. M. Lanoisellé, 15, allée Agrippine, 77 Noisielle. Tél. 60.17.92.97. le soir.

Vends ou échange pour Amstrad Hisoft Pascal, The concise operating system firmware dpecification (soft 158) + divers jeux. M. Jamin, 5, Place Maurice Ravel, 45400 Saran. Tél. 38.73.54.43.

Vends disquette de jeu "Empire" : 250 F et Beach Head : 150 F. Tél. 39.69.41.22.

Vends programmes scolaires sur cassettes pour CPC : "calcul en CM2". "Orthographe en CM1" : 70 F l'unité. Autres titres sur demande. J. Compte, 14, rue Berthelot, 91450 Soisy-sur-Seine.

Vends TO 7 + lecteur de disquettes + magnéto + jeux Poignées et disquettes : ZX81 + imprimante + extension 16K + magnéto ; TV couleur et recherche tout sur CPC 464. Tél. 47.35.34.54 ou 45.89.52.16 (soir) et demander Patrick.

Vends Amstrad CPC 464 (3/85) moniteur monochrome + 12 logiciels + livres + joystick : 2 300 F à débattre. Ivan Bonassin, 44, rue du Professeur Morat, 69008 Lyon. Tél. 78.75.58.14.

Vends TRS 80 modèle 1, niveau 2 TBE : 3 000 F. Louyot Trelacour, 01150 Lagnieu. Tél. 74.35.82.49.

Vends ZX 81 + clavier caoutchouc (6-84) : 600 F avec 16 K de RAM sous garantie. Ecrire à Jean-Christophe Roullée, 72670 La Fesnaye/Chédouet. Tél. 43.97.83.09.

Vends Sultan's Maze pour CPC 464 : 60 F. Tél. 60.10.53.38.

Vends CPC 464 couleur + six logiciels. L'installe à domicile si région sud-ouest. Prix : 3 400 F. G. Chevallier. Tél. 40.49.77.68.

Vends Epson HX 20 + extension mémoire + malette + manuels + programme "traitement de texte". Prix : 4 400 F. F. Kubiak. Tél. (1) 45.66.95.55.

Vends cause double emploi VG 5 000 Philips + 3 cassettes + 2 livres + 2 manetes : 1 300 F. Jacques Martin, 95, rue Dypleix, 44100 Nants. Tél. 40.73.55.89.

Vends CPC 464 monochrome + 2 jeux et joystick : 2 200 F. Tél. 35.64.71.67.

Vends Apple II C + moniteur + nombreux programmes : 7 000 F le tout. Tél. 45.43.57.11.

Vends GP 100 A Centronics : 1 200 F. + jeux sur Amstrad Parick Deveaux, 22, rue Mayenne, 18150 La Guerche. Tél. 48.74.23.03.

Vends imprimante graphique DMP 1 sous garantie + cassette traitement de texte : 2 000 F. Tél. 76.90.44.39.

Vends ZX 81 (600 F) BE + livre méthode et programmes + cassettes de jeu (Stock car). S'adresser : M. Frédéric Fécamp, 4, rue des Panoramas, 95190 Goussainville. Tél. 39.88.01.14.

Vends Acorn Electron + moniteur monochrome + imprimante Fastext 80 + interface plus 1 + programmes, le tout : 5 500 F. Christophe Marangé, Rue du Petit Bois, 52000 Condes. Tél.25.03.63.12.

Vends Oric Atmos 48 K. (sous garantie) + manuel + Péritel + tous branchements + nombreux logiciels : 1 100 F. + magnéto spécial informatique (option à 150 F). Tél. 43.02.61.06.

Vends CPC 464 monochrome + joystick + programmes de jeux + livres : 2 500 F. Tél. 34.61.93.49.

Vends CPC 6128 + revues + disquettes + programmes. Prix : 5 500 F. Tél. 69.42.18.20.

Vends Philips Vidéopac C 52 + 2 manettes de jeux + 12 cartouches : 700 F. Urgent ! 45.72.46.84. Laurent Attal.

Vends ordinateur Atom Acorn + moniteur vert + magnéto cassettes + nombreux logiciels de démonstration. M.J. Royer. Tél. 46.30.78.59.

Vends ordinateur CBS, Adam (semi-professionnel) TBE + console CBS Colecovision adaptable sur l'ordinateur + 10 cartouches pour console vidéo CBS + 7 cassettes digitales pour ordinateur Adam + 2 manettes de jeu + 10 livres de programmation en Basic + imprimante Adam. Prix : 11 000 F. Jean-Paul Gillé, 6, rue Rabelais, 92170 Vanves. Tél. 47.36.87.04.

Vends Olivetti M 20 monochrome, 128 K de RAM. 2 unités 5.1/4 Basic graphique 512 × 256. Port et série : 7 000 F. Tél. (1) 39.95.22.66. L. Damois, 1, allée du Gui, 95150 Taverny.

Vends Amstrad 464 monochrome rarement servi + housses + jeux. Le tout seulement : 2 600 F. Frédéric Hautier, 24, Bd Exelmans, 75016 Paris ou tél. 42.88.32.00.

Vends CPC 6128 monochrome, neuf + interface Péritel + 200 logiciels et utilitaires documentés (dont Langage C, Pascal et assembleur) : 6 500 F. Patrice Ferragne. Tél. 45.71.54.89. aux heures de bureau.

Vends imprimante Seikosha GP 550A sous garantie, 8 polices de caractères, matrice 9 × 16, traction et friction parallèle, compatible Amstrad : 2 400 F. Davis Craig, 8, allée des Hêtres Verts, 77200 Lognes. Tél. 60.06.02.71.

Vends CPC 464 complet + joystick JY 2 + 70 logiciels + revues spécialisées + programmes, trucs et astuces : 4 000 F. David Lefebvre, La Serrauderie Courçay, 37310 Reignac S-Indre.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome sous garantie : 1 800 F. Maurice Brun, 11, rue B. Jugault, 92600 Asnières. Tél. 47.28.12.00. (bureau) et 47.93.93.01. le soir.

Vends ZX 81, équipement complet (16 KO, cordons, alimentation, manuel...) + cassettes de jeux + nombreux programmes. Prix à discuter. Philippe Marseille, Quartier "Les Busclats", 84800 Isle-Sorgue.

Vends pour Amstrad simulateur de combat et de vol parlant avec synthétiseur vocal (Jump jet) sur disquette. Dominique Barreau, 13, Bd Gustave Roch, 44200 Nantes. Tél. 40.47.91.17.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + manettes de jeux 2 500 F. Tél. (1) 66.49.87.24.

DIVERS

Recherche numéros 1 et 2 Amstrad Magazine. Jacques Albar, Rte de Montricoux, 82300 Caussade.

Club par correspondance entraide au débutant ou au confirmé. J. Trouillet, La Bregère, Larequille, 03310 Néris-les-Bains.

Vous qui venez d'avoir un Amstrad, je vous propose de tout savoir sur le Basic. Ecrivez à Olivier Colin, Bonnaud, 39190 Beaufort.

ACHETE

Recherche MP 1. Prix à discuter. Tél. 38.85.15.58. Achète Amstrad CPC 464 couleur + jeux : 3 500 F. Antoine Hollard, 47, Bd Beauséjour, 75016 Paris.

Achète programmes pour CPC 464. Alain Bare, 11, rue du Fg Saint Denis, 75010 Paris. Tél. 47.70.69.61.

Amstrad 664 achète n° 1 Amstrad Magazine et recherche contacts pour échange de logiciels utilitaires. François au : 47.07.37.42 après 19 h 30 (sud de Paris).

CPC 464 achèterait lecteur de disquettes 3 pouces, pas trop cher + disquetes : F. Bergeat, 1, allée de Corse, 91300 Massy.

Cherche Amstrad CPC 464 couleur, Prix maxi 3 000 F. Faire offre à Benoît Pierdet. Tél. 39.76.46.37. à partir de 20 h (urgent).

Cherhe lecteur de disquettes DDI-1, pas trop cher. Cherche également des correspondants. Jacques Sorro, Gonas, 38290 Frontonas. Tél. 74.94.49.13.

ECHANGE - CONTACTS

Echange logiciels Amstrad et trucs et astuces. Vends Spectrum 16 KO. L. Waloszek, Erondelle, 80580 par Pont-Rémy. Tél. 22.27.13.36.

Echange projecteur sonore Heurtier contre CPC, modem ou autres. Faire offre à Richard après 16 h au : 46.78.48.19.

Cherche contacts avec possesseurs de CPC. M. Pedrono, Résidence Kennedy, 83300 Draguignan. Tél. 94.47.01.53.

Introuvable, recherche Amstrad Magazine n° 1, 2, 3 et 4. Franck Parasecoli, 12, rue des Ardennes, 57190 FLorange.

Cherche correspondants Amstradistes. Sébastien Roge, 6, rue de la Forêt Ebersheim, 67600 Selestat. Tél. 88.85.71.47.

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à : Amstrad Magazine, 55, av. Jean Jaurès, 75019 Paris.

RUBRIQUE :
☐ **Achat** ☐ **Echange**
☐ **Vente** ☐ **Divers**

Amstradiste débutant cherche contact avec utilisateurs, D. Bourgouin, 3, chemin des Combeaux, 77400 Thorigny. Tél. 64.02.09.62.

Cherche des contact avec des possesseurs de CPC 6128. Alain Adragna, 2, rue du C.N.R., 91700 Fleury Merogis. Tél. 60.16.68.45.

Cherche possesseurs de Modem Digitelec pour renseignements, ainsi que des correspondants. Je possède un CPC 464. Christophe Choquel, 71, Résidence Georges Sand, 62200 Boulogne-sur-Mer.

Je possède un CPC 464 avec unité de disquettes, cherche correspondants. Xavier Jacq, 8, rue de la Gare, 29223 ST-Tregonnec.

Cherche livres d'initiation au CPC 664 (urgent). Christophe Sandretto, 12, rue A. Favot, 38470 Vinay. Tél. 76.36.71.10 ou 76.36.66.27.

CPC 6128 cherche contact. Marc Julien, 90, rue A. Kdrman, 93300 Aubervilliers. Tél. 48.39.20.86.

Cherche contact avec possesseurs d'Amstrad. Alain Gnecchi, Le Moulin, 25370 Jougne. Tél. 81.49.14.69. Réponse assurée.

Recherche contacts dans la région du Pas de Calais avec des possesseurs de CPC 664. Laurent Guest, 6 bs, rue Bergaigne, 62580 Vimy.

Cherche contacts avec Amstradiens et Amstradiennes sur la région Lilloise. Tél. 20.30.54.60 ou 20.30.59.27 aux heures de bureaux.

Cherche corrrespondants(es) sérieux. Alain Gallé, 4, Square Rameau, 94500 Champigny. Tél. (1) 42.80.06.14.

Amstrad CPC 464 et DMP-1 cherche contacts. Alain Lefranc, 2, Square Blaise Pascal, 77000 Melun.

CPC 6128 cherche correspondants pour échanger des idées. Didier Denimal, 47, rue du Moulin à Vent, 28160 Brou. Tél. 37.47.16.17 le soir.

CPC 464 cherche conseils. J. Gillet, 9, Cité St Martin, Mons en Laonnois. Tél. 23.23.39.79.

Cherche correspondants pour CPC 6128. Tél. (16-1) 47.71.16.45 après 17 h.

Possesseur de CPC 464 cherche correspondants. Laurent Duvic, 9, rue de mon desert, 54000 Nancy. Tél. 83.27.93.57.

Cherche possesseurs d'Amstrad dans la région de Montluçon âgés entre 8 et 15 ans pour contacts. Tél. 70.29.65.86. après 19 h.

Recherche passionnés de radio pour plan du RTTY pour Amstrad. Fabrice Bienvenu, Lapentière, 36350 Luant. Tél. 54.36.15.87.

CPC 664 recherche des correspondants(es). Hélias Mry, 39, av. A. Briand, 92120 Montrouge.

Cherche des correspondants pour aide en programmation. Stéphane Condre, 54210 Ville en Vermois.

Pour améliorer connaissances en programmation, cherche contacts. Sophie Poteau, 6 bis, rue Marx Dormoy, 51200 Epernay.

CPC 6128 couleurs, cherche contact. Hervé Martinez, 10, rue J.B. Clément, 08300 Rethel.

Cherche Amstradistes dans la région de Mulhouse. Ecrire à Nicolas Brunhammer, 6, rue Panorama, 68120 Pfastatt.

Cherche une personne qui pourrait m'apprendre le graphisme avec des Data, ou me donner les références d'un bon livre. Tél. 48.39.08.78.

Cherche des trucs et astuces pour imprimantes Centronics GLP 3101. Tél. 38.85.15.58. (Montargis)

Amstrad CPC 6128 + Modem cherche contacts sur toute la France. Lucien Millot. Tél. 43.04.03.07.

Amstradistes (464) cherchent correspondants pour échanges d'idées. Région Lyonnaise uniquement. Possibilités de rencontres. Tél. 78.93.25.52.

CPC 6128/664 cherche contacts. Sylvain Roze, 2, rue des Fauvettes, 59350 St André.

Cherche contacts sur la région de Compiègne. Tél. 44.86.09.10.

CPC 664 cherche correspondants. Stéphane Frèrebeau, Gilly les Cîteaux, 21640 Vougeot.

CPC 464 cherche contacts avec Amstradistes. Luc Leforestier, Bt F, Cité Scolaire, 80000 Amiens.

Débutant ur CPC 664 cherche contacts pour programmation. Jean-Claude Chabrol, 1, rue la Matette, Auzat-sur-Allier, 63570 Brassac-les-Mines.

GESTION DE FICHIERS

pour CPW 8256

- **Structures de fichiers, formats d'éditions et tris paramétrables**
- **Sélection de fiches pour mise à jours ou éditions sur tout ensemble de rubriques**
- **Utilisation ergonomique**

AMS

Veuillez m'adresser le Progiciel **GESTION DE FICHIERS**

Nom ____________________

Adresse ____________________

Ci-joint, chèque de 260 F à l'ordre de LOGYS

A retourner à
LOGYS, 3, rue Ferdinand-Buisson
92110 CLICHY. TEL. : 47.30.04.36

LOGYS
Société de Services et de Conseils en Informatique

Tarif en vigueur au 1/02/86 DISTRIBUE PAR INNELEC

GAGNEZ UN AMSTRAD 6128 COULEUR

ET DE NOMBREUX LOGICIELS

à l'écoute de POI
le magazine de la micro sur la FM dans votre ville

Agen	RLG	103.8 MHz	MER	16 h 00
Albi	RTN	93.4 MHz	LUN	19 h 30
Alençon	AFM	89.4 MHz	MER	19 h 10
Alès	Radio Filasoi	88.6 MHz	JEU	20 h 00
Amiens	RCC	101 MHz	SAM	10 h 05
Angers	Angers 101	101 MHz	MAR	19 h 45
Angoulême	Radio Marguerite	99.9 MHz	JEU	18 h 45
Annecy	Sud-Est Radio	102 MHz	SAM	13 h 15
Arras	Galaxy	92.5 MHz	MAR	19 h 30
Aurillac	Radio 15	89 MHz	MAR	19 h 45
Belfort	Radio Soleil	88.1 MHz	LUN	13 h 30
Besançon	RVF	98.1 MHz	DIM	12 h 00
Béthune	Artois 2000			
Blois	Radio Plus		LUN	20 h 00
Bordeaux	Radio 100	94.3 MHz	SAM	12 h 00
Boulogne/mer	RBL	91.6 MHz	MER	12 h 00
Bourg-en-Bresse	Radio Tropique			
Bourges	Recto-Verso	98 MHz	SAM	12 h 00
Brest	Radiogram	103 MHz	SAM	14 h 00
Briançon	RBV	94 MHz	VEN	18 h 00
Brive	RBL	95 MHz	JEU	19 h 40
Caen	Caen FM	96.8 MHz	DIM	10 h 00
Cahors	Chabrot	96.2 MHz	SAM	13 h 30
Calais	Radio Littoral	103.2 MHz	MER	14 h 00
Cannes	Fréquence Sud	97.7 MHz	SAM	19 h 00
Carcassonne	Radio Cité 101		SAM	11 h 00
Castres	RTS	97.5 MHz	MER	12 h 40
Chalon s/Saône	Radio Chalon	98 MHz	MER	12 h 00
Chambéry	Fréquence Horizon	100.2 MHz	JEU	19 h 15
Chateauroux	Réflex FM	99.7 MHz	SAM	13 h 45
Cherbourg	Radio Rustine	87.8 MHz	LUN	19 h 30
Clermont-Ferrand	Station MU	96.2 MHz	DIM	11 h 00
Colmar	Radio 100	100.2 MHz	MAR	19 h 30
Creil	FDL	100.3 MHz	MER	13 h 10
Dax	ACQS 95	95.1 MHz	MER	19 h 00
Dieppe	Radio Rivage		JEU	19 h 30
Dijon	Radio 2000	90.7 MHz	JEU	10 h 15
Epinal	RVV		MER	19 h 15
Evreux	REV 89	89.1 MHz	SAM	19 h 45
Fréjus	REM	97.8 MHz	SAM	12 h 00
Gap	RTM	90 MHz	MER	13 h 00
Grenoble	RVI	96 MHz	MAR	22 h 00
Haute-Loire	RCL	100.8 MHz	LUN	18 h 00
La Rochelle	Radio La Rochelle	92 MHz	LUN	18 h 45
Lannion	Pays de Trégor	96 MHz	SAM	18 h 00
Laval	Perrine	101.3 MHz	MAR	19 h 30
Le Havre	Radio Solaris		MER	19 h 30
Lens	Radio Télex	96.8 MHz	MER	17 h 15
Lille	Contact	93.4 MHz	DIM	22 h 00
Limoges	HPS	102.7 MHz	DIM	9 h 45
Lons-le-Saunier	Lacuzon	89 MHz	MER	18 h 45
Lorient	Radio Bleu Marine		SAM	13 h 45
Lyon	Ciel FM	96.9 MHz	DIM	10 h 00
Marseille	Fréquence Marseille	94.7 MHz	DIM	10 h 30
Montceau-les-mines	RFM	91.6 MHz	VEN	19 h 00
Mont-de-Marsan	RCM	90.3 MHz	SAM	12 h 00
Montélimar	RCR	104 MHz	MER	17 h 00
Montluçon	Caroline	96.2 MHz	SAM	12 h 00
Montpellier	88.8	88.8 MHz	VEN	18 h 45
Nancy	Rockin'Chair	95.8 MHz	MER	13 h 00
Nantes	Passion FM	96.8 MHz	MER	19 h 45
Narbonne	Radio Corail	93.6 MHz	SAM	12 h 00
Nîmes	Canal 30	101.5 MHz	SAM	16 h 00
Pau	Fréquence 4	93.1 MHz		
Périgueux	Fréquence 101	101.2 MHz	JEU	18 h 45
Poitiers	RPO FORUM	90 MHz	MER	18 h 45
Rennes	RBS	89.1 MHz	DIM	7 h 45
Rochefort	RCS	95.2 MHz	MER	12 h 40
Rodez	Cité 12	101.6 MHz	MER	
Saint-Etienne	Transat	93.4 MHz	MER	19 h 15
Saintes	RS 102	102 MHz	MER	19 h 00
Saint-Gaudens	Radio Commiinges	92.9 MHz	MER	
Saint-Lô	R.Manche	102.5 MHz	MER	18 h 30
Saint-Quentin	Azur 100	100.2 MHz	SAM	8 h 30
Salon de Provence	Radio Centuries	99.7 MHz	LUN	12 h 30
Sens	Radio Horizons	91.2 MHz	SAM	9 h 30
Strasbourg	RNB	89.5 MHz	DIM	24 h 00
Tarbes	Pirène 98	98 MHz	DIM	12 h 00
Toulon	Mistral	104 MHz	SAM	10 h 30
Toulouse	Cambos	93.5 MHz	JEU	19 h 15
Tours	RMT	94.1 MHz	JEU	13 h 00
Troyes	Discone Radio	92 MHz	JEU	19 h 15
Tulle	Radio Dira		MER	9 h 00
Valence	Valence FM	101.4 MHz	MER	19 h 30
Vezoul	RVS	91.3 MHz	MAR	19 h 15
Villefranche de Rouergue	Radio Villefranche	101.3 MHz	SAM	13 h 30

Tous à l'écoute du 23 février au 15 mars

avec le concours

d'INNELEC NO MAN'S LAND et AMSTRAD MAGAZINE

MAITRISEZ VOTRE CPW8256 ET SES LOGICIELS

LES JOURNEES DE FORMATION LOGYS

- Le Traitement de textes LOCOSCRIPT
- Le Tableur MULTIPLAN
- Le Gestionnaire de Bases de Données dBASE II

Journée d'initiation
Présentation du logiciel, de sa logique, de ses fonctions de base, applications possibles.

Journée de perfectionnement
Préparation à la réalisation d'applications à partir d'exemples. Démarches de développements.

La journée 790 F. TTC.

L'ensemble CPW8256 +1 journée au choix: 7580 F. TTC.

A retourner à : **LOGYS**
Veuillez m'envoyer documentation planning et modalités d'inscriptions à vos stages de formation.

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
____________________ Code Postal |_|_|_|_|_|

LOGYS
Société de Services et de Conseils en Informatique
3, rue Ferdinand-Buisson, 92110 CLICHY - ☎ 730.04.36


21-22-23 Mars
OUVERT SANS INTERRUPTION de 10h à 19h
3 JOURS
AMSTRAD
DE LYON
Tous les périphériques,
logiciels professionnels et ludiques
livres, accessoires ...
Johan et Thierry Durand - Vienne
CITE INFORMATIQUE
9, RUE FLORENT / 69008 LYON
78.75.62.79
Arrêt bus 23 / Place Général André
prix d'entrée: 25 f membre club infor. 20 f
P GRATUIT

MEA CULPA

A propos du **Mea Culpa n° 6 :**
• Lire 6930 if inkey (79)=0... (au lieu de indey...).
• Lire 330 if z=0 then s=s+1:locate t,s:print "]£"

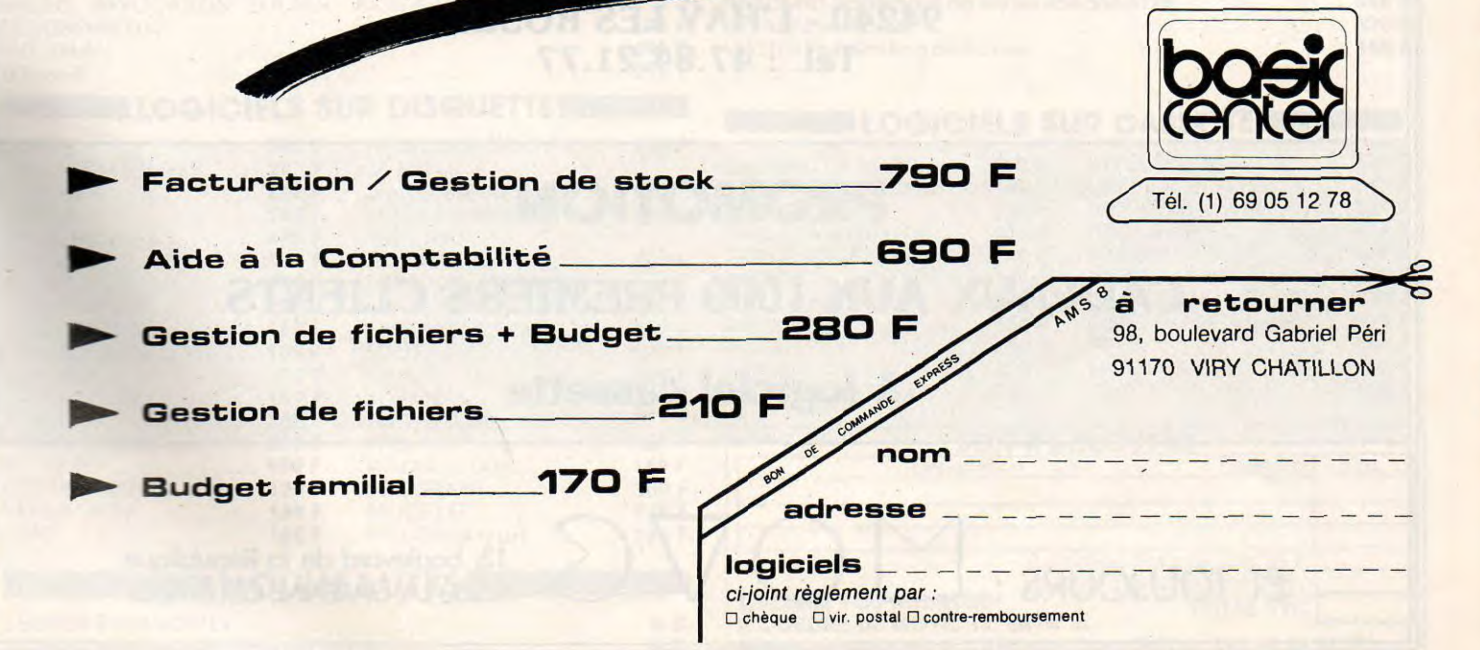
TENNIS 3D : l'informatique est aussi une affaire de patience. Ainsi, dans le listing "Tennis 3D", l'attente de 22,5 secondes (qui sont, en fait, 30/40s.) doit commencer après l'effacement du message. Le terrain, au lieu de s'afficher au fur et à mesure, apparaît d'un coup. L'écran bleu (clair) uniforme est donc normal. N'appuyez pas sur <BREAK>, croyant que l'ordinateur est "planté", car le programme s'arrête, marque <BREAK> et vous rend le curseur.
La couleur de l'encre étant la même que celle du fond, vous risquez fort de rester des heures devant votre écran bleu... La meilleure solution consiste à attendre patiemment 30/40 secondes maximum après effacement de l'écran, sans toucher au clavier. Si après 40s l'écran est toujours bleu, vous avez dû faire une erreur de saisie provoquant un message d'erreur et le retour du curseur (que vous ne voyez pas). Pour récupérer les éventuels messages d'erreurs et le curseur, tapez alors, en mode direct, INK 0,0 <Enter>. Les messages et curseur réapparaîtront alors en bleu sur fond noir... Bonnes corrections !

Rectifications **"Taquin"** (n° 7) : ajouter les lignes suivantes :

```
16 DIM S(16)
17 FOR I=1 TO 16:READ A:S(I)=A:NEXT I
20 DATA 1,5,9,13,2,6,10,14,3,7,11,15,4,8,12,0
290 FOR I=1 TO 16
295 IF N(I)<>S(I) THEN C=C+!:GOTO 205
300 NEXT I
```

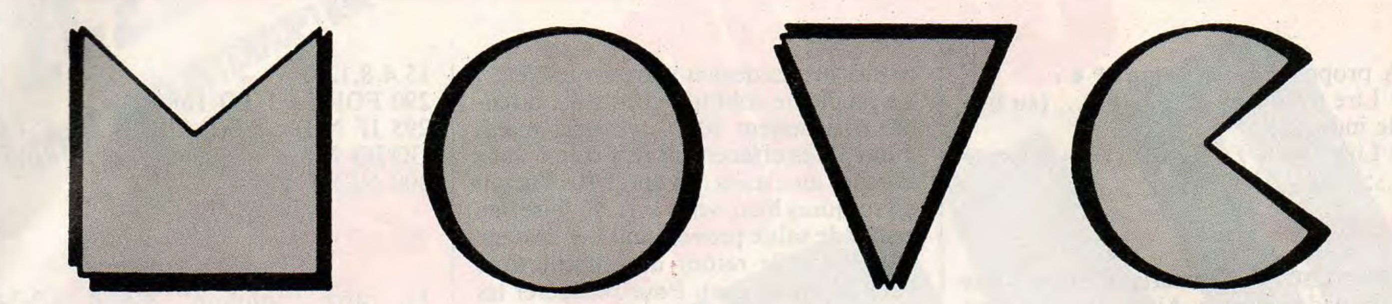
Le carré "solution" s'écrit 1-2-3-4 (1e ligne), 5-6-7-8 (2e ligne) etc. Avec les corrections, lorsque vous remettez le taquin dans le bon ordre, l'ordinateur vous calculera le nombre d'essais et vous proposera une autre partie.

Au sujet du programme **Extensions Basic 464** (R.P Spiegel) du n° 6, il faut, pour utiliser les nouvelles instructions RSX (Peng, paperg, box...), les faire précéder du signe "**I**".

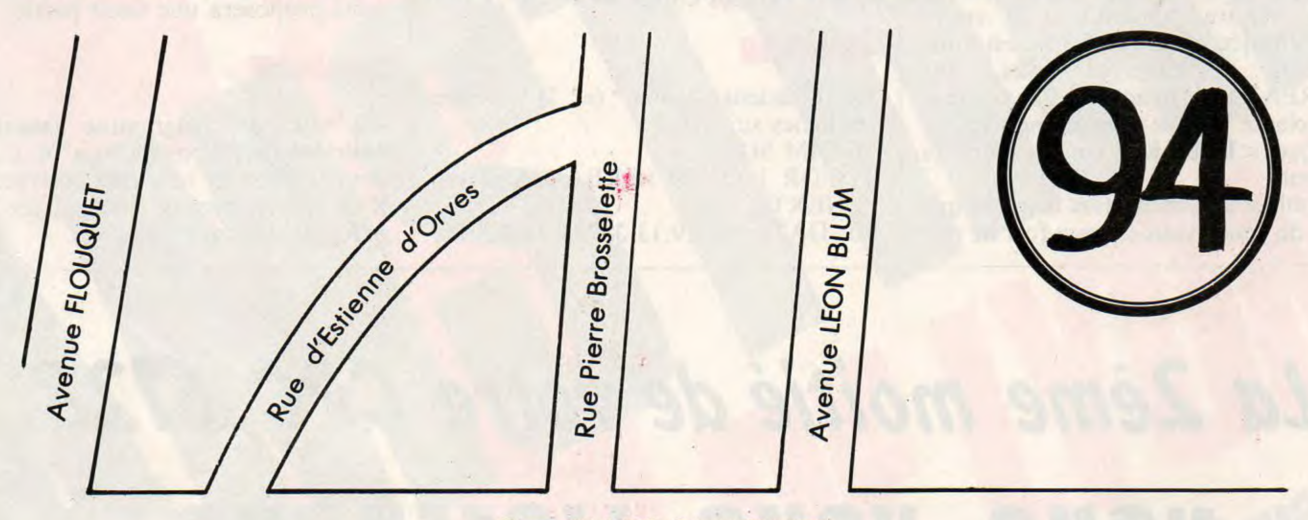


OUVERTURE

LE 1er MARS 1986



NOUVEAU A L'HAŸ LES ROSES DANS LE



2, rue Marc SANGNIER
94240 - L'HAŸ LES ROSES
Tél. : 47.84.21.77

PROMOTION

CADEAUX AUX 1000 PREMIERS CLIENTS

1 logiciel cassette

ET TOUJOURS :  13, boulevard de la République
92250 LA GARENNE-COLOMBES



Unité de Disquette Supplémentaire FD-1
Vous pouvez doubler la capacité de stockage en ajoutant une autre unité de disquette FD-1

PERIPHERIQUES

MODEM DTL 2000 ET INTERFACE PERMETTENT L'ACCES AUX RESEAUX TELETEL ET TRANSPAC ET D'ECHANGER DES PROGRAMMES ET DES DONNEES PAR LA LIGNE TELEPHONIQUE AVEC UN AUTRE POSSESSEUR DE MICRO AMSTRAD	1990 F
MODEM DTL 2000/DTL V23 ACCES AU RESEAU TELETEL ET LA COMMUNICATION ENTRE DEUX AMSTRAD A 1200. BAUDS	1490 F
LECTEUR DE DISQUE + INTERFACE DDI1	1990 F
LECTEUR DE DISQUE FD1 (2e lecteur)	1590 F
IMPRIMANTE SMITH CORONA FASTEXT 80	2190 F
IMPRIMANTE EPSON LX 80	3670 F
IMPRIMANTE DMP 2000	2290 F
INTERFACE RS 232	590 F
SYNTHETISEUR VOCAL	390 F
JOYSTICK	129 F
CRAYON OPTIQUE (avec logiciel)	390 F
ADAPTATEUR PERITEL (464-664-6128)	490 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	180 F

UTILITAIRES SUR DISQUETTE

TURBO PASCAL Plus vite, plus facile, le langage qui vous permet d'utiliser à fond votre ordinateur	741 F
TURBO TUTOR C'est un ensemble formation pour apprendre et maîtriser "SANS PEINE" LE PASCAL	474 F
LOGICYS U.D.O.S. 1.3 ACCES DIRECT + UTILITAIRES	590 F
MICRO APPLICATION D.A.M.S. ASSEMBLEUR-MONITEUR-DESASSEMBLEUR	395 F
MULTIPLAN	498 F
D Base II	790 F

LOGICIELS SUR DISQUETTE

ORPHEE	340 F	WHO DARES WINS II	180 F
MACADAM BUMPER	240 F	LA BATAILLE D'ANGLETERRE	220 F
MANAGER	240 F	SATELLIT WARRIOR	159 F
JUMPJET	159 F	HIGH WAY ENCOUNTER	169 F
SPACE MOVING	395 F	FIGHTING WARRIOR et EXPLOTING FIRST	240 F
SNOOKER	159 F	AMSTRADUVARIUS	339 F
EMPIRE	310 F	FOOT	220 F
AMELIE MINUIT	220 F	CYRUS II	259 F
SORCERY PLUS	169 F	BOXING	169 F
TORNADO LOW LEVEL	169 F	AIR WORLD	159 F
SLAPSHOT	159 F	RAID	169 F
FIGHTER PILOT	159 F	WITZARDS LAIR	169 F
3D FLIGHT	260 F	LORIGRAPH	300 F
MISSION DELTA	200 F	BRUCE LEE	179 F
SPY VS SPY	190 F	MILLION (4 jeux)	180 F
ELECTRO FREDDY	129 F		
DEVILS CROW	169 F		
LOTO	180 F		

NOUVEAUTÉS

LECTEUR 5"1/4 VORTEX	N.C.
EXTENSION MEMOIRE 256 Ko VORTEX	N.C.

M.O.V.E. REVENDEUR AGREE ERE INFORMATIQUE

MATERIEL

AMSTRAD PCW 8256 (le système de traitement de textes). Connecté avec une interface série en option le PCW 8256 peut se transformer, à un prix très compétitif en un terminal "INTELLIGENT"	6990 F
AMSTRAD CPC 6128 COULEUR	5990 F
AMSTRAD CPC 6128 MONOCHROME	4490 F
AMSTRAD CPC 664 COULEUR	5290 F
AMSTRAD CPC 664 MONOCHROME	4490 F
AMSTRAD CPC 464 COULEUR	3990 F
AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME	2690 F
BUREAU AMSTRADESK	1150 F
DISQUETTES 3' UNITE	40 F

LOGICIELS PROFESSIONNELS

FACTURATION STANDARD LOGICIEL EN ACCES DIRECT (tenue de stock, inventaire vierge ou chiffré, liste des réapprovisionnements	990 F
FACTURATION CAISSE DETAL LOGICIEL EN ACCES DIRECT	1190 F
COMPTABILITE GENERALE. LOG. ACC.	1640 F
DATAMAT Gestion de fichier 464-664-6128	450 F
TEXTOMAT Traitement de textes 464-664-6128	450 F
GESTION BANCAIRE	320 F
MASTER FILE Gestion de fichier	345 F

LOGICIELS SUR CASSETTE

CAVERNS OF MARS	110 F	HYPER SPORT	129 F
RAID OVER MOSCOW	149 F	CRAFTON ET XUNK	140 F
BALLE DE MATCH	139 F	SPITFIRE 40	129 F
MACADAM BUMPER	160 F	ROCK RAID	110 F
AMELIE MINUIT	140 F	SCRABBLE	260 F
SKY FOX	149 F	MILLION (4 jeux)	240 F
EXPLODING FIST	139 F	CAULDRON	120 F
THE HOBBIT	150 F	NIGHT SHADE (4 jeux)	129 F
PINBALL	159 F	FOOT	169 F
MISSION DELTA	120 F	BRUCE LEE	139 F
MATCH POUR LE BAC	340 F	HOLD UP	120 F

AMS-8

BON A DECOUPER

Désignation	Quantité	Prix
(Logiciels) Frais de port 30 F.		
(Matériel) Frais de port 70 F.		
TOTAL TTC		

LIBELLEZ VOS CHEQUES A L'ORDRE DE MOVE, 13, bd de la République, 92250 LA GARENNE COLOMBES. Tél. 47.84.21.77.

COURRIER

Suite au programme Assembleur de B. Auré, publié dans Amstrad Magazine n° 3, je voudrais vous soumettre le listing chargeur basic pour tous les Amstradistes qui ne possèdent pas d'éditeur Assembleur/Désassembleur :

```
100 MEMORY &8FFF
110 FOR I= &9000 TO &90D2
120 READ N:POKE I,N
130 NEXT I
140 CALL &9000:CLS
150 DATA 1,13,144,33,9,144,195,209,
    188,0,0,13,144,18,144,195,2
    4,144,77,85,83,73,195,0,254,
    4,192,221,126,6.
160 DATA 230,7,87,221,126,4,230,7,71,
    221,126,2,230,15,79,221,126
    ,0,230,15,95,195,78,144,238,
    14,24,14,77,13.
170 DATA 142,12,218,11,47,11,143,10,
    247,9,104,9,225,8,97,8,233,
    7,121,254,12,56,5,214,11,4,
    24,247,7,33.
180 DATA 54,144,133,111,48,1,36,126,
    35,102,111,5,250,111,144,
    203,60,203,29,24,246,122,
    47,79,197,62,7,205,165,144.
190 DATA 193,161,79,62,7,205,52,189,
    6,0,203,58,48,24,197,120,7,
    245,77,205,52,189,241,60,
    76,205,52,189,193,197.
200 DATA 62,8,128,75,205,52,189,193,
    4,120,254,3,32,222,201,243,
    6,244,237,121,6,246,237,
    120,246,192,237,121.
210 DATA 230,63,237,121,79,4,62,146,
    237,121,121,246,64,5,237,
    121,6,244,237,120,245,6.
220 DATA 247,62,130,237,121,5,237,
    73,241,251,201.
```

Patrick Khalifa - Vénissieux

R) Merci de ces précisions qui devraient être utiles à de nombreux lecteurs.

Q) Je vous signale un petit "truc" qui ne figure pas, à ma connaissance, dans les ouvrages sur le CPC 464 : l'inversion vidéo est normalement activée/désactivée par une instruction du type "PRINT CHR$(24)". Elle peut être remplacée par <CTRL> et "X". Exemple : PRINT "AAXaaXAA" qui aura le même effet que PRINT "AA";CHR$(24);"aa";CHR$(24);"AA".

Alain Hautier - Montrésor

R) Voici, en effet, une petite astuce qui devrait simplifier des listings alourdis par de nombreux "CHR$(...)". A nos lecteurs d'en prendre bonne note.

Q) J'aimerais vous faire part d'un souhait : on voit rarement dans les revues sur Amstrad des programmes en Logo, Pascal. etc. Je pense que d'autres personnes possédant ces deux langages apprécieraient que votre revue en publie...

Jean-Claude Dupla - Paris

R) Nous partageons totalement vos souhaits ; aussi, votre lettre nous donne l'occasion de renouveler notre appel concernant les auteurs de programmes autre que Basic. Ces programmes sont bien entendu les bienvenus. Suite à notre première annonce, nous commençons à recevoir de tels programmes qui nous permettront, dans un proche avenir, de répondre à vos souhaits, vous avez pu remarquer la présence dès ce numéro d'une initiation au langage LOGO...

Q) Dans votre dernier numéro, la rubrique "courrier" présente le cas de deux lecteurs ayant des problèmes avec les notices d'utilisation en anglais. Nous nous proposons (nous sommes plusieurs) d'effectuer toutes traductions (notices de jeu, documentation...) en anglais et même en allemand, à des prix... d'amis, vraiment d'amis !

Mle P. Khenouna, 23, rue Marceau Delorme, 92270 BOis-Colombes.

R) Voici une bonne initiative ! Je pense que beaucoup de lecteurs, dans la situation de ceux cités le mois passé, prendront contact avec vous. Le principe est excellent, ce que nous souhaitons est que chacune des parties prenantes "joue le jeu", c'est-à-dire que vous effectuiez des prix... vraiment d'amis (Time is money et tout peine mérite salaire !), que vos correspondants n'oublient pas de vous envoyer votre petite "rétribution" et, la photocopie de leur notice originale (vous ne devez pas posséder toutes les notices !!). En espérant que cette initiative se concrétisera de façon tout à fait positive (tout le monde peut être gagnant), à suivre...



VIDEOSHOP l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

AMSTRAD PCW 8256

vainqueur par K.O. chez les pros

Crédit immédiat et facilités de paiement

mensualités fixes : **400 F**

Formation assurée et formule location.

6990 F



sur le hard : VIDEOSHOP vous offre un logiciel cadeau (choisir parmi les produits qui portent un astérisque).

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	480	6	24,30	190
CPC 464 couleur	3990	769	9	24,30	379
CPC 664 monochrome	3790	569	9	24,30	379
CPC 664 couleur	5290	816	13	24,30	726
CPC 6128 monochrome	4490	628	11	24,30	538
CPC 6128 couleur	5990	909	15	23,80	919
PCW 8256 monochrome	6990	1058	18	23,80	1268
Lecteur de disquettes	1990	487	4	24,30	97
Imprimante DMP 2000	2290	430	5	24,30	140

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur + contrôleur disq.	1990 F
Lecteur disquettes	1590 F
Imprimante DMP 2000	2290 F
Souris AMX	690 F
Adaptateur péritel MP 2 (664)	490 F
Lecteur K7 + câble (664-6128)	390 F
Crayon optique (C/D)	290/350 F
Synth. vocal français Technimusique	490 F
RS 232 (C)	590 F
2ᵉ Lecteur 8256	1 990 F

UTILITAIRES

Multiplan (D)	499 F
D. Base II 8256	790 F
Superpaint (D)	395 F
Space Moving (C/D)	295/395 F
Turbo Pascal (D)	740 F
Datamat (D)	450 F
Textomat (D)	450 F
Dams Assembleur (C/D)	295/395 F
Autoformation Assembleur (C/D)	195/295 F

BIBLIOGRAPHIE

Le Basic de l'Amstrad (PSI)	120 F
102 programmes CPC 464 (PSI)	120 F
Super jeux Amstrad (PSI)	120 F
Le livre du CPM (PSI)	149 F
Trucs et astuces (Micro-Appl.)	149 F
Programmes Basic (Micro-Appl.)	129 F
Basic au bout des doigts (id.)	149 F
Amstrad ouvre-toi (id.)	99 F
Jeux d'aventure (id.)	129 F
Bible du programmeur (id.)	249 F
Langage machine (id.)	129 F
Graphismes et sons (id.)	129 F
Peeks et Pokes (id.)	99 F
Livre du lecteur de disquettes	149 F

JEUX

Eden Blues (C/D)	140/220 F
Fighter Pilot (C/D)*	99/149 F
Crafton et Xunk (C/D)	140/220 F
Sorcery Plus (C)*	95/185 F
Amélie Minuit (C/D)*	140/220 F
Macadam Bumper (C/D)	160/240 F
Bataille pour Midway (C)	140 F
Bataille d'Angleterre (C/D)	140/220 F
Mission Delta (C/D)	120/195 F
La Geste d'Artillac (C)	290 F
Rallye II (C/D)	160/265 F
Empire (C/D)*	195/265 F
Meurtre à grande vitesse (C/D)	160/229 F
Football (C)	120 F
Way of Exploding Fist (C)	120 F
Bruce Lee (C/D)*	120/195 F
Tyrann (C)*	185 F
Bad Max (C)	199 F
3D Voice Chess (C/D)	160/199 F
Sold a Million (C/D)	120/180 F
Raid (C/D)	129/195 F
Mandragore (C/D)	245/295 F
Scrabble (C)	250 F
Match Point (C)	125 F

C Cassette
D Disquette

Offres valables sous réserve de stock disponible.
(1) Prix au 1/01/86 sous réserve de baisses éventuelles
(2) TEG : taux en vigueur au 1/11/85



l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50, rue de Richelieu 75001 Paris

Nom ____

Prénom ____

Adresse ____

Code Postal ____ Ville ____

Téléphone ____

☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

AMS 8

ATTITUDES 85010 A


MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE
BOURGOGNE
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE
1930. Tandis que la situation politique s'aggrave en Europe, au Havre, le plus grand et le plus luxueux paquebot du monde appareille pour New York.
A son bord, une clientèle fortunée et insouciante... et pourtant un drame va se jouer pendant la traversée. Vous vous trouverez ainsi projeté au cœur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la Seconde Guerre mondiale cinq ans plus tard.
Un programme imaginé et réalisé par :
Bertrand BROCARD avec Marianne ALISON

la nouvelle super-production Cobra Soft

Avec **MEURTRE A GRANDE VITESSE**, COBRA SOFT a séduit et étonné l'ensemble de la presse micro-informatique qui découvrait un programme original et intelligent... Avec **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE**, COBRA SOFT va encore plus loin ! 40 personnages, une énigme passionnante basée sur les origines de l'informatique, le décor splendide d'un super-paquebot, une période trouble : l'année qui précède la seconde guerre mondiale... Les auteurs ont utilisée une très importante quantité de documents : l'histoire de la guerre secrète, la naissance de l'informatique, les archives concernant le paquebot Normandie... Pour pousser le réalisme jusqu'au bout, ils ont même utilisé les techniques de digitalisation pour les graphismes des personnages!

Présenté sous la forme d'un véritable dossier toilé, **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE** contient 2 cassettes ou disquette (plusieurs programmes et enregistrements), photos, fac-similés, indices, et un assortiment complet d'objets divers et mystérieux ! (voir photo ci-dessous).

- Disponible pour AMSTRAD (Cassette-Disquette)
- CASSETTE : 220 F
  DISQUETTE : 279 F

gagnez une croisière !

Le dossier comporte un programme d'évaluation et un formulaire vous permettant de participer au concours. 1er prix : une croisière en méditerrannée !



COBRA SOFT : 42 PROGRAMMES AMSTRAD !
Demandez notre catalogue en utilisant le bon ci-contre (si vous n'achetez pas encore Meurtres sur l'Atlantique...) et en précisant : catalogue. Joignez deux trimbres à 2.20 F.

BON DE COMMANDE - MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE - AMSTRAD
cassette - disquette (rayer la mention inutile)
à l'adresse suivante :

M...

....

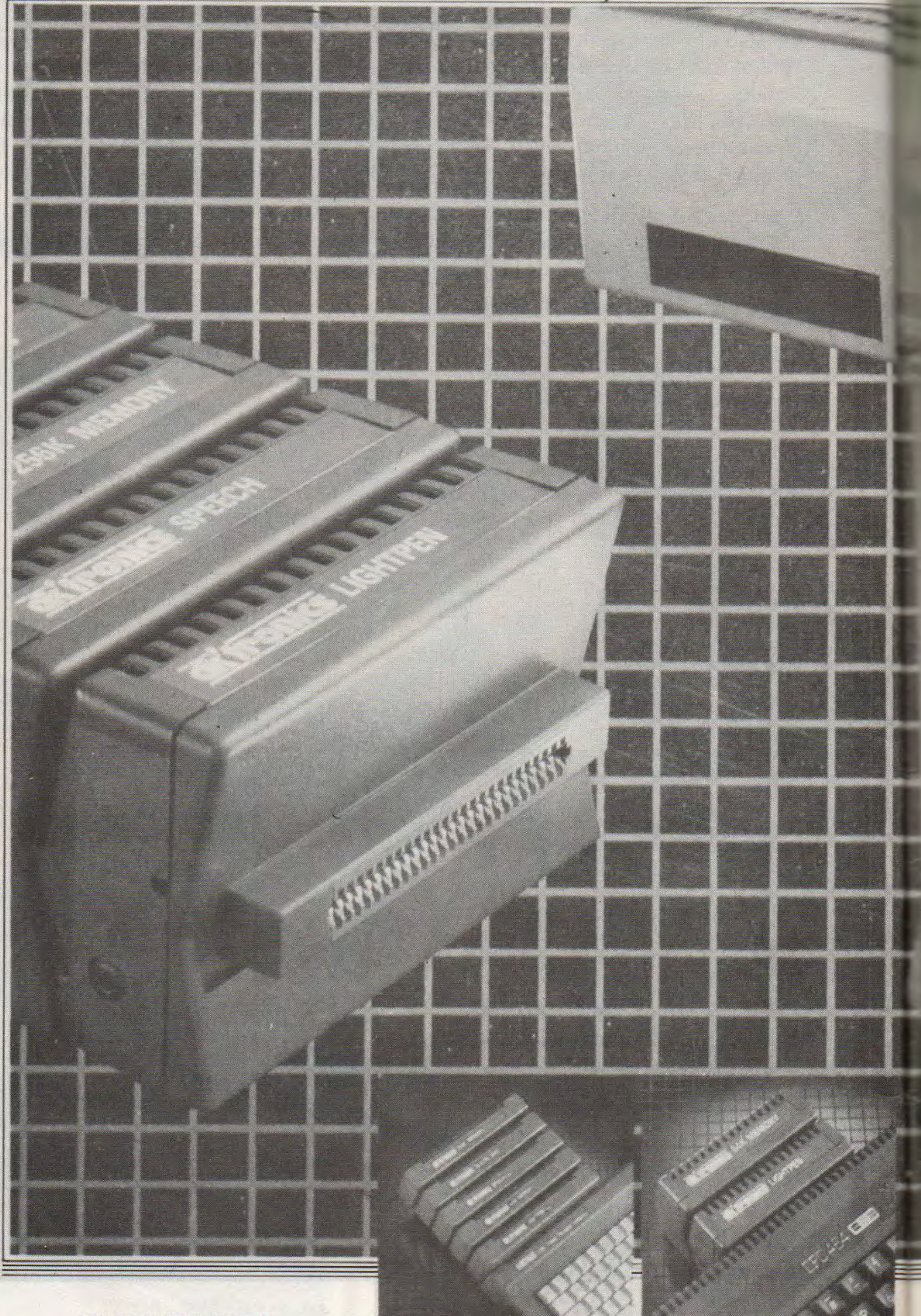
Code postal ...... Ville ....

Ci-joint mon réglement par chèque (rajouter 10 frs pour le port), soit .... FRS

A envoyer à COBRA SOFT BP 155 Chalon s/S Cedex

AMS 8

LA PUISSANCE DERR



CRAYON OPTIQUE

Un ensemble sophistiqué pour vos graphismes. Il comprend une palette de couleurs. Tracé au point par point, choix des brosses, mélange de textes et création de sa propre police de caractères.
Il permet d'agrandir, de réduire vos dessins, de créer des cercles, des rectangles, des lignes, des courbes, d'y ajouter la couleur.
Et il y a aussi possibilité de stockage et de rechargement, de réglage du stylo optique et de copie d'écran sur imprimante.
Version cassette et version ROM.
Version cassette (Pour CPC 464 seulement) : 249 F.
Version ROM (Pour CPC 464 et CPC 6128) : 349 F.

SYNTHETISEUR DE PAROLE

Un synthétiseur de parole et un amplificateur stéréo puissant qui apporte une extraordinaire qualité au haut parleur interne de l'ordinateur.
L'utilisation est aisée et le vocabulaire pratiquement illimité.
Fourni avec des morceaux de textes et un utilitaire de transcription phonique pour faciliter l'utilisation.
Il comprend 2 haut parleurs de 10 cm de large, d'une grande qualité.
Version cassette et version ROM.
Version cassette (Pour CPC 464 seulement) : 349 F.
Version ROM (Pour CPC 464 et CPC 6128) : 490 F.

EN VENTE CHEZ :

18 BOURGES - SDTE, 210 av. Général de Gaulle. 48.65.11.52.
45 ORLEANS - AGB, 11, rue d'Illiers. 38.62.77.95.
59 VILLENEUVE D'ASCQ - MICROPUCE, 15, chaussée de l'Hôtel de Ville. 20.47.18.57.
75010 - GENERAL, 10, bd de Strasbourg. 42.06.50.50.
75011 - AMIE, 11, bd Voltaire. 43.57.48.20.
75011 - VISMO, 84, bd Beaumarchais. 43.38.60.00.
75015 - HYPER CB, 183, rue Saint-Charles. 45.58.23.68.
75017 - MICRO-PROGRAMMES-5, 82-84, bd des Batignolles. 42.93.24.58.
94300 MONTREUIL - ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil. 43.28.22.06.

ERE VOTRE AMSTRAD

EXTENSION DE MEMOIRE 64K

Transforme votre CPC 464 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 128K de mémoire.
L'extension 64K donne une configuration de RAM équivalente à celle du CPC 6128. Elle est accompagnée du logiciel RSX qui permet d'utiliser la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables.
Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation,
pour CPC 464 et 664 : 599 F.

EXTENSION DE MEMOIRE 256K

Transforme votre CPC 464 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 320K de mémoire.
L'extension 256K donne une configuration de mémoire équivalente à celle du CPC 6128 mais comporte 4 blocs supplémentaires de 64K.
Elle est accompagnée du logiciel RSX qui utilise la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables. Les 250K peuvent stocker 16 pages-écrans de 16K.
Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation,
pour CPC 464, 664 et 6128 : 1199 F

DISQUE SILICONE 256K

256K de RAM disque beaucoup plus rapide que le drive habituel et de capacité plus importante.
Il peut être utilisé comme un 2e lecteur, ou comme un 3e lecteur sur un système à 2 lecteurs.
Il répond à toutes les commandes habituelles du disque Amstrad : chargement, sauvegarde, catalogue...
Les données peuvent être transférées à partir dun disque ou à partir de la RAM. Les programmes d'application peuvent ainsi avoir une vitesse d'utilisation beaucoup plus importante.
1199 F.



MANUFACTURERS OF POWERFUL PERIPHERALS

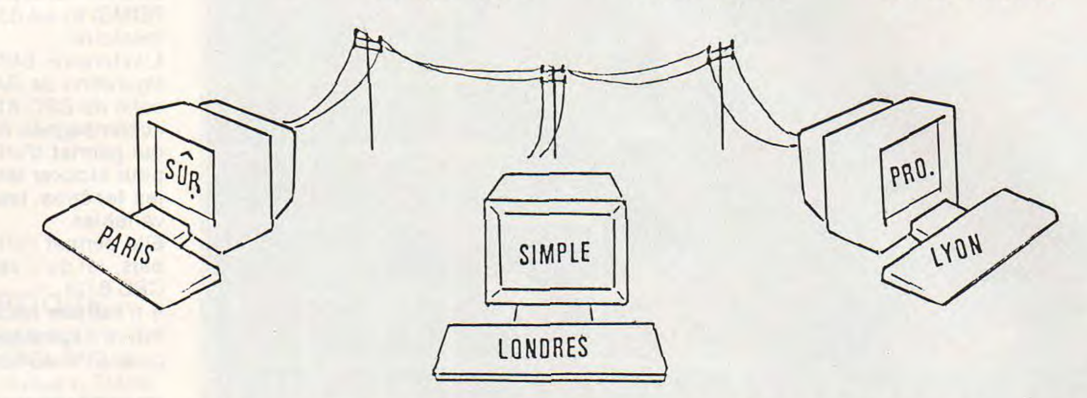
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS :
MICRO-PROGRAMMES-5. Tél. 42.93.24.58

CLUB
NE RESTEZ PLUS
ISOLE APPELEZ-NOUS

LA TELEMATIQUE **N'EST PAS UN JEU**
AVEC AMSTRAD **NOUS VOUS APPORTONS** LE FUTUR

MERCITEL

CPC 464 CPC 664 CPC 6128



TOUTES LES "TELECOM" EN UN SEUL CONTRÔLEUR

* EMULATIONS avec copie sur disquette
MINITEL - PRESTEL - TERMINAL - ANALYSEUR
* TRANSMISSION/RECEPTION sur disquette
PROGRAMMES - FICHIERS - MESSAGES
* 44 INSTRUCTIONS BASIC de Télécommunication

890 F

CABLE DE LIAISON AVEC UN MINITEL 185 F

ENFIN UN MODEM QUI SUPPORTERA TOUTE LA PUISSANCE DU MERCITEL

300 Bauds Fullduplex Appel ou Réponse	V.21	TRANSPAC
300 Bauds Fullduplex Appel ou Réponse	Bell 103	Réseau AMERICAIN
600 Bauds Half ou Fullduplex 600/75 AP/REP	V.23	Entre Particuliers
1200 Bauds Half ou Full 1200/75 AP/REP	V.23	Minitel - Prestel - Télétel
1200 Bauds Halfduplex	Bell 202	Serveurs Internationaux
1200 Bauds/5 Bauds Full	Bell 202	Messageries Spéciales

1990 F

MERCITELISTES

NOUS AVONS REALISE POUR VOUS LE

1er SERVEUR DE PROGRAMMES AMSTRAD

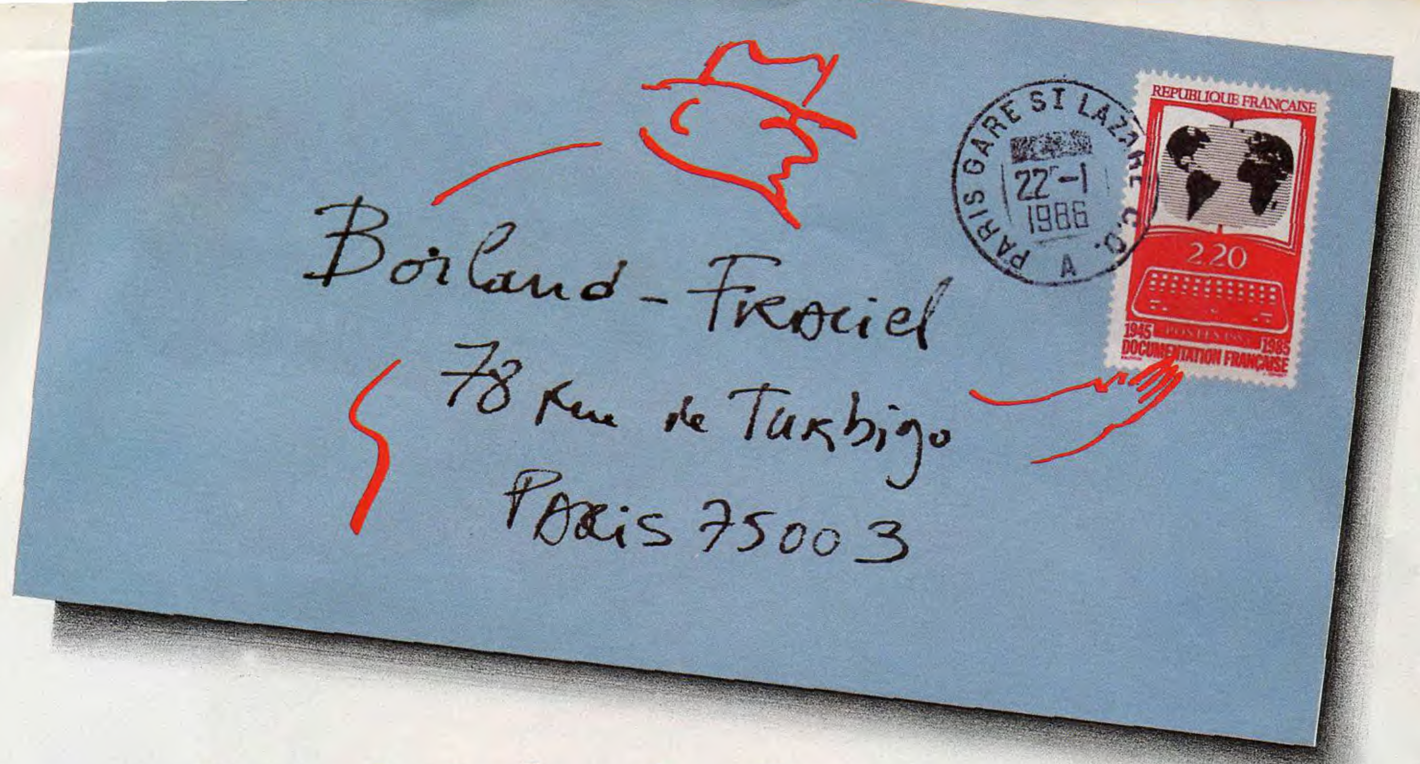
SERVEZ-VOUS APPELEZ LE 38.72.19.45

M.E.R.C.I.
23, rue de la Mouchetière
Z.I. INGRÉ
45140 ST JEAN DE LA RUELLE
Tél. : 38.72.22.83/38.43.11.83

BON DE COMMANDE

Nom :
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Ville : ....
Code Postal : ....
Tél. :
DISPONIBLE 48 H

Désignation	Qté	Prix Unit.	TOTAL
MERCITEL	....	890 F	
MODEM UNIVERS	....	1 990 F	
Câble Minitel	....	185 F	
Port			+ .60 F
Total T.T.C.			



Logiciel, n'est-ce pas ?

Pourquoi réinventer la roue à chaque fois ?
Pour résoudre tous vos problèmes spécifiques, programmez avec les Toolbox de Borland et gagnez du temps ! Chaque Toolbox recouvre un domaine d'application précis. Il contient un ensemble de routines sous forme de code source en TURBO Pascal, et un exemple complet prêt à l'emploi. Vous pouvez parfaitement intégrer ces routines dans vos propres programmes sans avoir à payer de royalties !
BORLAND, c'est l'intelligence créative et une politique de prix sympathique. FRACIEL, c'est la qualité des adaptations en français et une assistance technique professionnelle.
C'est BORLAND FRACIEL, c'est à Paris maintenant, c'est logiciel, non ?

TURBO Pascal

TURBO Pascal est un environnement de programmation complet, rapide et facile d'emploi. Il s'est imposé comme le standard dans le monde entier.
Les PC 16 bits ont 2 options : l'option 87 pour gérer le 8087 et l'option BCD (décimal code binaire) pour la gestion.
TURBO Pascal est un excellent support d'enseignement de la programmation, choisi dans le cadre de l'opération Informatique Pour Tous.

TURBO Tutor

Prenez de bonnes habitudes dès le départ ! Cette méthode d'auto-formation accessible à tout le monde vous initiera aux bons usages de la programmation en TURBO Pascal, progressivement et tout en douceur. Ça se corse un peu au fur et à mesure, et même les programmeurs confirmés y découvriront quelques astuces bien pratiques pour leurs propres développements. (Un manuel en français + une disquette d'exemples).

TURBO Database Toolbox

(identique à l'ancien TURBO Toolbox)

Contient toutes les routines pour construire une base de données performante, y compris un programme de tri. Un utilitaire permet d'adapter vos programmes à différents terminaux.

TURBO Graphix Toolbox

Tous les outils sur IBM PC et compatibles pour gérer les fenêtres, camemberts, histogrammes, sauvegarder et restaurer les images sur disque, traçage et lissage de courbes et bien d'autres choses encore.

2 NOUVEAUX TOOLBOX

TURBO Editor Toolbox

Routines pour construire et intégrer un traitement de texte dans vos programmes. Contient MicroStar, prêt à l'emploi ou modifiable.
(Pour IBM et compatibles).

TURBO Gameworks Toolbox

Echecs, bridge et Go-Moku sur PC. Toutes les routines de jeux sont en code source sur la disquette.
(Pour IBM et compatibles).

CONCEPTION "SCENARISTES ASSOCIES." R.C. TOURS B 322 927 0005 Efil 47.47.03.20

BON DE COMMANDE

AM 8

Règlement joint ☐
Carte Bleue (date d'exp.) ____ / ____
Contre-Remboursement (France uniquement) + 25 F ☐
Pour tout renseignement et une documentation gratuite :

Nom ____________ Prénom ____________
Adresse ____________
____________ Tél. ____________

PORT 15 F TTC PAR PRODUIT

☐ **TURBO Pascal 3,0 MS-DOS, PC-DOS :**	800 F HT	(948,80 TTC)
☐ **TURBO Pascal 3,0 CP/M-80 :**	625 F HT	(741,25 TTC)
☐ **TURBO 87**	1350 F HT	(1601,10 TTC)
☐ **TURBO BCD**	1350 F HT	(1601,10 TTC)
☐ **TURBO 87 + BCD**	1650 F HT	(1956,90 TTC)
☐ **TURBO Tutor**	350 F HT	(415,10 TTC)
☐ **TURBO Graphix Toolbox**	675 F HT	(800,55 TTC)
☐ **TURBO Database Toolbox**	625 F HT	(741,25 TTC)
☐ **TURBO Gameworks Toolbox**	700 F HT	(830,20 TTC)
☐ **TURBO Editor Toolbox**	700 F HT	(830,20 TTC)

ORDINATEUR : ____________ Taille de la disquette : ____________
Système d'exploitation avec numéro de version : ____________



78, rue de Turbigo 75003 PARIS – **Tél. : 1/42.72.25.19**



Au paradis rien ne manque.
AMSTRAD a tout donné à ses deux ordinateurs vedettes :
une unité centrale puissante et compacte, un clavier professionnel, un lecteur rapide intégré, un écran graphique et un prix... AMSTRAD.
Vous branchez, ça marche. Des centaines de programmes sont à votre disposition.

Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou pour programmer.
Plus de 500 000 AMSTRAD ont été vendus dans le monde en tout juste un an.
C'est le plus grand succès dans toute l'histoire de la micro.
Vous aussi, entrez librement dans le paradis informatique AMSTRAD, et laissez la télé familiale aux fans de Dallas.

PARADIS DES MORDUS

CPC 6128 COMPLET 4490F **

* CPC 464 (64 Ko, lecteur cassette)
– avec moniteur monochrome : 2690F ttc
– avec moniteur couleur : 3990F ttc

** CPC 6128 (128 Ko, lecteur disquette, CP/M+)
– avec moniteur monochrome : 4490F ttc
– avec moniteur couleur : 5990F ttc.

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 464 et le CPC 6128

nom : ____________________

adresse : ____________________

____

Renvoyez ce coupon à Amstrad France,
BP 12 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AM 8

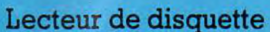
Mendès-France M.C



LE MORDANT INFORMATIQUE.

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS



Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
– DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou CPC 664: **1990 F ttc**
– FD-1 second lecteur pour CPC 464, 664 et 6128: **1590 F ttc**



Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur, etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: **590 F ttc**



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464, 664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/seconde, alimentation feuille à feuille ou en continu: **2290 F ttc**



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: **390 F ttc**



Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: **290 F ttc** avec logiciel graphique



Joystick

Pour piloter tous vos jeux: **149 F ttc**



Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: **690 F ttc**

Adaptateur Péritel

Pour profiter des couleurs de votre téléviseur avec les versions monochromes.
MP 1 pour CPC 464: **390 F ttc**
MP 2 pour CPC 664 et 6128: **490 F ttc**



NOUVEAU

Multiplan, le tableur bien connu de Microsoft, disponible pour le PCW 8256 et le CPC 6128 à un prix Amstrad 498 F TTC

D Base II, le système de base de données relationnelle très performant qui vous permettra de construire tous vos fichiers pour 790 F TTC.





AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE.

ORDIVIDUEL



20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE



☐ **PCW 8256** ... **6990 F**

CPC 6128
☐ avec moniteur couleur ... 5990 F
☐ avec moniteur monochrome ... 4490 F

CPC 464
☐ avec moniteur couleur ... **3990 F**
☐ avec moniteur monochrome ... **2690 F**



☐ 1er lecteur de disquettes ... **1990 F**
☐ 2ème lecteur de disquettes ... **1590 F**
☐ cordon 2ème lecteur disquette ... 150 F



Synthétiseur vocal AMSTRAD
Enfin votre AMSTRAD peut s'exprimer! Anglais d'origine il gardera son accent mais, grâce à un programme basic, vous dira "bonjour", "gagné" ou vous apprendra l'anglais ou l'allemand.
☐ synthétiseur vocal (DK Tronics) ... 395 F
☐ synthétiseur vocal (Amstrad) ... 390 F
☐ synthétiseur vocal Français ... 480 F

DIVERS
☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) ... 198 F
☐ adaptateur péritel pour 464 ... 390 F
☐ adaptateur péritel pour 664-6128 ... 490 F
☐ cordon pour 2e lecteur disquette ... 120 F
– modem DIGITELEC :
grâce à ce modem vous pourrez non seulement faire de la transmission de données mais également transformer notre AMSTRAD en minitel.
☐ modem (avec logiciel télétel) ... 1490 F
☐ boîte rangement disquettes (40) ... 255 F
☐ extension 64 K (avec câble) ... 950 F
☐ souris ... 690 F
☐ interface RS 232 ... 590 F

Cette carte, livrée en boîtier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL 1 ou CL 2, adjoint 64 K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit. Nous tenons à votre disposition le logiciel JL BANK, équivalent direct du BANK MAN du 6128.
☐ extension RAM 64 K (avec câble) ... 950 F

Magnétophone
Ce magnétophone spécialement conçu pour les micro-ordinateurs vous évitera bien des soucis. Entrée DIN ou Jack. Niveau règlable. Témoin sonore et lumineux. Alimentation intégrée
☐ magnétophone ... 390 F
☐ câble magnéto ... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** **130 F**
☐ **664** **180 F**
☐ housse lecteur disquette ... 85 F
☐ housse pour moniteur + clavier ... **175 F**
(préciser couleur ou monoc.)

☐ **boitier rangement disquettes** ... **255 F**

☐ warrior ... 160 F
☐ ballade au pays de big ben (cours d'anglais ... 179 F
☐ they sold à million : décathlon + beach head + jet set willy + sabre wolf .. 120 F
☐ logiformes ... 120 F
☐ logiphrases ... 120 F
☐ loto ... 125 F
☐ transmat ... 150 F
☐ tomcat ... 130 F
☐ votez pour moi ... 199 F
☐ agenda ... 150 F
☐ aide bureautique ... 250 F
☐ allien 8 ... 130 F
☐ amélie minuit ... 140 F
☐ amstradivarius ... 145 F
☐ amsword ... 245 F
☐ azimuth head alignment tape ... 120 F
☐ bataille d'Angleterre .. 140 F
☐ beach head ... 130 F
☐ budget familial ... 180 F
☐ business + ... 199 F
☐ cahier de textes ... 150 F
☐ Cap Horn ... 149 F
☐ carnet d'adresses ... 150 F
☐ chirologie ... 140 F
☐ cobra pinball ... 140 F
☐ code name mat ... 100 F
☐ combat lynx ... 110 F
☐ compilateur intégral .. 250 F
☐ cours de solfège niveau 1 ... 250 F
☐ cours de solfège niveau 2 ... 250 F
☐ cub-bert ... 120 F
☐ D.A.O. ... 120 F
☐ dr. Watson (autoform. assembleur) ... 195 F
☐ devpac assembler ... 290 F
☐ easy bank ... 180 F
☐ easy calc ... 180 F
☐ easy file ... 180 F
☐ easy graph ... 180 F
☐ easy report ... 120 F
☐ fighter pilot ... 110 F
☐ gestion de fiches (logys) 180 F
☐ gestion documentaire (logys) ... 160 F

☐ cobra pinball ... 220 F
☐ warrior ... 195 F
☐ raid sur Ténéré ... 245 F
☐ mandragore ... 290 F
☐ ballade au pays de big ben (cours d'anglais) ... 269 F
☐ they sold a million : décathlon + beach head + jet set willy + sabre wulf ... 180 F
☐ sorcery "+" ... 169 F
☐ transmat ... 185 F
☐ tomcat ... 165 F
☐ syclone 2 ... 165 F
☐ scriptor ... 165 F
☐ zedis II ... 165 F
☐ printer pac ... 160 F
☐ file (français) ... 345 F
☐ bank (français) ... 345 F
☐ amsgolf ... 149 F
☐ code name mat ... 149 F
☐ master chess ... 149 F
☐ spannerman ... 149 F
☐ graph (français) ... 345 F
☐ snooker ... 149 F
☐ D.A.M.S. français ... 395 F

LOGICIELS CASSETTE

☐ raid sur Ténéré ... 155 F
☐ san pablo ... 119 F
☐ syclone 2 ... 130 F
☐ scriptor ... 165 F
☐ zedis II ... 130 F
☐ printer pac 1 ... 125 F
☐ système X ... 170 F
☐ 1815 ... 160 F
☐ force 4 ... 120 F
☐ amstral ... 120 F
☐ biorythmes ... 120 F
☐ graphologie ... 150 F
☐ métro 2018 ... 198 F
☐ 3 D voice chess ... 160 F
☐ gestion domestique (logys) ... 180 F
☐ 3D megacode ... 180 F
☐ ghosbuster ... 130 F
☐ gutter ... 120 F
☐ hard hat mack ... 175 F
☐ histo quizz ... 120 F
☐ hyperspace ... 120 F
☐ imperialis ... 179 F
☐ initiation basic vol. 1 ... 245 F
☐ jump jet ... 130 F
☐ knight lore ... 130 F
☐ la palette magique ... 119 F
☐ la ville infernale ... 120 F
☐ le bagne de nepharia .. 140 F
☐ le millionnaire ... 140 F
☐ le mystère du kikekankio ... 160 F
☐ le survivant ... 120 F
☐ le trésor de l'Amazone 99 F
☐ M.A. base ... 165 F
☐ macadam bumper ... 160 F
☐ manager ... 160 F
☐ meurtre à grande vitesse ... 180 F
☐ micro gestion ... 150 †
☐ micro sapiens ... 140 F
☐ mission delta ... 120 F
☐ mission detector ... 120 F
☐ monopolic ... 130 F
☐ montsegur ... 140 F
☐ multicopy ... 120 F
☐ night booster ... 120 F
☐ Othello ... 120 F

☐ mandragore ... 240 F
☐ poseidon ... 179 F
☐ tyrann ... 185 F
☐ montsegur ... 140 F
☐ D.A.M.S. (désas. ass. monit.) (français) ... 295 F
☐ bad max (en relief !) ... 190 F
☐ rally II ... 180 F
☐ 3 D fight ... 160 F
☐ space shuttle ... 290 F
☐ infernal runner ... 160 F
☐ le mystère de kikekankoi 180 F
☐ empire ... 230 F
☐ alien (en relief) ... 230 F
☐ diamant île maudite ... 200 F
☐ planète base ... 150 F
☐ lorigraph ... 230 F
☐ tennis 3 D ... 150 F
☐ foot ... 180 F
☐ 1000 bornes ... 145 F
☐ master of lamps ... 120 F
☐ 3 D grand prix ... 120 F
☐ H-basic ... 490 F
☐ way of exploding fist ... 115 F
☐ torann + dianne + 3 D sub ... 295 F
☐ rocky horror show ... 125 F
☐ the hobbit ... 180 F
☐ the quill ... 220 F
☐ turtle graphic vision .. 180 F
☐ master file (français) .. 290 F
☐ histo-quizz ... 120 F
☐ gems of stradus + star avenger ... 120 F
☐ dum darach ... 135 F
☐ sorcery ... 135 F
☐ strip poker ... 140 F
☐ world cup football ... 120 F
☐ stress ... 120 F
☐ world war 3 ... 95 F
☐ salut l'artiste (D.A.O.) . 185 F
☐ ghostbuster ... 140 F
☐ amsword (francais) ... 245 F
☐ easy file (français) ... 175 F
☐ easy calc (français) ... 175 F
☐ easy bank (français) .. 175 F
☐ coloric ... 95 F
☐ amscalc ... 245 F

LOGICIELS DISQUETTES

☐ 3 D voice chess ... 160 F
☐ sytème X ... 205 F
☐ oddjob ... 200 F
☐ 1815 ... 215 F
☐ meurtre à gandre vitesse 240 F
☐ textomat : traitement de texte français compatible toute imprimante ... 450 F
☐ datamat : gestion de fiehier (français jusqu'à 4000 fiches) ... 450 F
☐ U-DOS : nombreuses fonctions supplémentaires et fichiers en ACCES DIRECT (jusqu'à 7 fichiers en même temps), livré avec manuel ... 380 F
☐ facturation : saisie, édition factures, gestion stock, journal des des ventes. Livré avec manuel ... 1150 F
☐ amstradivarius ... 185 F
☐ centre court tennis ... 150 F
☐ othello master ... 160 F
☐ cub * bert ... 160 F

☐ poseidon ... 269 F
☐ rally II ... 260 F
☐ 3 D fight ... 240 F
☐ empire ... 295 F
☐ orphée (parlant) ... 295 F
☐ lorigraph ... 310 F
☐ multiplan (pour 6128 et 8256) ... 498 F
☐ 3 D grand prix ... 155 F
☐ mission delta ... 200 F
☐ macadam bumper ... 240 F
☐ graphologie ... 199 F
☐ boîte à outils ... 300 F
☐ calc ... 345 F
☐ cours de solfège niveau 2 ... 290 F
☐ file ... 345 F
☐ le bagne de nepharia .. 165 F
☐ maestro ... 420 F
☐ master file ... 345 F
☐ micro script ... 580 F
☐ micro spread ... 580 F
☐ multicopy ... 170 F
☐ turbo pascal ... 750 F
☐ turbo tutor ... 475 F
☐ autoform. à l'assemb. ... 295 F

LIVRES ET REVUES

☐ le langage machine du CPC ... **129 F**
☐ autoformation à l'assembleur (français) : 1 cassette + 1 livre ... **195 F**
☐ graphismes et sons du CPC ... **99 F**
☐ les jeux d'aventure comment les progr. ... **129 F**
☐ peeks et pokes du CPC ... **99 F**
☐ DDI 1 FIRM WARE ... **245 F**
☐ concise basic spécification ... **195 F**
☐ super-jeux Amstrad ... **120 F**
☐ AMSTRAD ouvre-toi ... **99 F**
☐ programmes basic CPC 464 ... **129 F**
☐ basic au bout des doigts ... **149 F**
☐ trucs et astuces pour CPC 464 ... **149 F**
☐ le tour de l'amstrad ... 80 F

☐ 102 prog. pour AMSTRAD ... **120 F**
☐ la bible du programmaeur du CPC ... **249 F**
☐ méthode pratique (P.S.I.) ... **100 F**
☐ AMSTRAD en famille ... **120 F**
☐ montages, extensions et périphériques ... 199 F
☐ le livre du CP/M amstrad ... 149 F
☐ les routines sur 464, 664, 6128 ... 149 F
☐ amstrad assembleur ... 98 F

REVUES

☐ microstrad ... 18 F
☐ amstrad user - le numéro ... **12 F**
☐ amstrad magazine - le numéro ... **18 F**
☐ CPC la revue utilisateurs amstrad ... **18 F**



☐ imprimante DMP 2000 ... 2290 F
☐ interface M.I.D.I. ... 1490 F
☐ interface RS 232 (Amstrad) ... 590 F
☐ stylo optique ... 290 F



☐ **Joystick AMSTRAD** ... **149 F**



PROMOTION

Mannesmann MT 80S
L'imprimante "top niveau" en informatique familiale 100 caractères par seconde. Papier normal ou informatique. Entraînement par friction ou traction. Si vous recherchez une qualité "courrier", la MT 80S vous donnera plus que des satisfactions tant pour le texte que pour le graphisme.
☐ Mannesmann MT 80S ... 3350 F



Cassettes vierges C20
☐ les 5 ... **45 F**
☐ les 10 ... **80 F**

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge ... **130 F**

☐ **Adaptateur péritel** ... **390 F**

☐ disquette vierge 3 pouces ... 35 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
☐ câble imprimante ... **150 F**

Carte E/S
Vous permet de commander moteur, relais, lampe, sonnerie, projecteur
☐ carte 8 E/S ... **395 F**

Carte E/A AMSTRAD
Pour transformer votre AMSTRAD en centrale de mesures. Possibilité de brancher plusieurs cartes
☐ carte 8 E/A ... **395 F**

Tous nos prix sont indicatifs

Possibilités de crédit partiel ou total

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______ ORDINATEUR ☐ **CPC 6128 couleur** ☐ **CPC 6128 monoch** ☐ CPC464 couleur ☐ CPC464 monochrome

ADRESSE ______ TÉL. ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau **ORDI94**

TASWORD...les "words" qui démodent les "stars"



"IL N'Y A PAS DE MEILLEURE RAISON POUR ACHETER UN AMSTRAD QUE CE PROGRAMME !"

(Popular Computing Weekly, Nov.84)

Un an et 100.000 utilisateurs satisfaits plus tard, TASWORD/AMSWORD est toujours le plus simple et le plus complet des programmes de traitements de texte sur AMSTRAD.

Avec TASWORD, vous visualisez sur l'écran au fur et à mesure de la frappe, le texte tel qu'il sera imprimé.

TASWORD 6128, le plus "musclé", rapide et performant, le premier conçu pour le 6128 et ses 128KO avec un fichier texte de près de 1200 lignes, "MAIL-MERGE" (traitement de courrier et de fichiers automatique et "intelligent") incorporé et plusieurs nouveaux raffinements dont un mode "bloc-note", la possibilité d'inclure TASPRINT en entier etc....
Nouveau prix: 350 F. TTC

TASWORD est compatible (via SEMEXT) avec MASTERFILE (la base de données) et MASTERCALC (le tableur) vous offrant ainsi au meilleur prix le premier système intégré professionnel sur AMSTRAD. TASWORD 6128 est aussi fichier compatible avec dBASE II Amstrad et MULTIPLAN permettant l'utilisation des données de ces progiciels ET l'édition de leur programmes.

TASWORD 6128 est utilisable sur un 464 ou 664 équipé d'une extension mémoire 64KO ou 256KO DK'tronics ou de l'extension "PHOENIX" M64 de CORE. Le programme est livré avec les logiciels d'initialisation correspondants.

TASWORD "D", le "pro" qui posséde presque toutes les qualités du précédent fait une utilisation maximale des disquettes Amstrad et offre aussi "MAIL-MERGE" incorporé. Fichier texte de près de 400 lignes extensible.
Nouveau prix: 310 F. TTC

TASWORD 464, l'"initiateur" à bon prix avec toutes les fonctions importantes, un manuel complet et son guide d'apprentissage gratuit.
Nouveau prix: 195 F. TTC

Compatibilité ascendante garantie entre les fichiers, mise à jour d'une version à l'autre et de AMSWORD à TASWORD "D" ou 6128 dès 155 F. TTC

TASWORD est complété par TASPRINT pour l'écriture en mode graphique dans cinq polices supplémentaires à celles de votre imprimante (voir page suivante).

TASWORD est entièrement EN FRANÇAIS et comprend toute l'accentuation européenne plus l'alphabet grec. Claviers AZERTY (principal), QWERTZ, ou QWERTY en option.

TASWORD est entièrement paramètrable par l'utilisateur pour s'adapter à ses besoins et à toutes les imprimantes 80 ou 136 colonnes compatibles Amstrad plus, via une interface 8 bits à bien d'autres. TASWORD affiche et imprime jusqu'à 129 caractères par ligne. Impression chainée automatique de textes possible.

Toutes les fonctions du traitement de texte (plus de 60) et de paramètrage sont accessibles en commandes directes (maximum 2 touches) ou par menus clairs; une page d'aide récapitulant toutes les commandes est accessible à tout moment. Sauvegarde automatique des versions personnalisées avec marges, formats de lettres, en-têtes, notes, etc...

TASWORD permet l'écriture et l'édition de programmes BASIC et SOURCE.

L'imprimante est la pièce maîtresse de tout système de traitement de texte et une machine de bonne qualité revient souvent aussi cher que l'ordinateur lui-même, consultez-nous avant d'en faire l'achat. Assurez-vous en tout cas de sa compatibilité totale surtout en ce qui concerne l'accentuation (demandez-en la démonstration).

En préparation pour début 86 (déjà disponible en Anglais) LE CORRECTEUR, avec un dictionnaire de plus de 25000 mots augmentable par l'utilisateur et de routines d'intelligence artificielle pour la détection de certaines erreurs, vous fera gagner un temps appréciable à la correction de vos textes.

TASWORD - AMSWORD - TASPRINT - CORE - dBASE II - MULTIPLAN - MASTERFILE - MASTERCALC sont des marques déposées.

DART le CRAYON OPTIQUE

DART a étonné les spécialistes en CAO et séduit graphistes et illustrateurs. Rapide, précis au pixel près, il est compatible écrans monochromes ou couleur. DART travaille dans les trois modes d'affichage. L'utilisation de la fibre optique polymère et l'amplification du signal lumineux permettent enfin un travail à main levée à vitesse normale d'écriture. DART est livré avec un logiciel puissant mais facile d'accès permettant même à un jeune enfant de maîtriser l'outil en quelques minutes.

DART + Logiciel 475 F. TTC
Raccord 664/6128 45 F. TTC



SEMDRAW II + DESSIN TECHNIQUE

Une suite de modules de création graphique à usage professionnel. Pas de gaspillage de place et de vitesse avec des gadgets à la Mac... mais des performances inégalées. Toutes les fonctions nécessaires au dessin artistique et au dessin technique en plan ou en perspective. Création et sauvegarde de lutins (Sprites). Compatible DART.

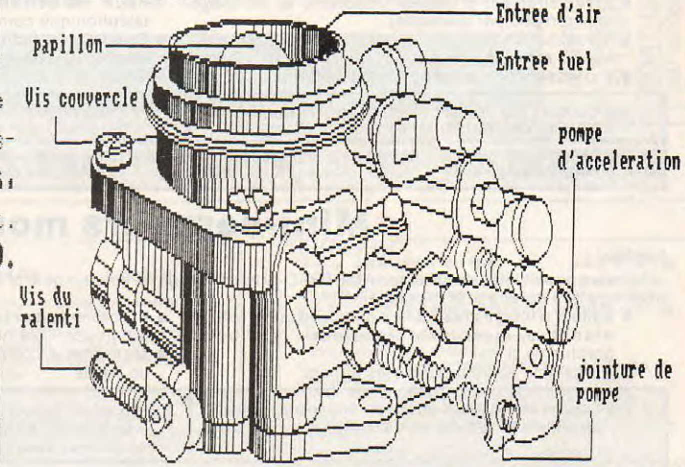
Sur disquette 350 F. TTC

Composées entièrement avec TASWORD, illustrées par des dessins réalisé au moyen du crayon DART des programmes SEMDRAW II et DESSIN TECHNIQUE et imprimés avec TASCOPY sur une imprimante matricielle, ces pages donnent une idées de ce qui est réalisable avec ces produits.

TASCOPY

Le logiciel de copie d'écran complet. Tascopy pilote les imprimantes: Amstrad DMP1 et 2000, Epson FX RX MX' LX, Mannesman MT, BROTHER, DATAC, STAR, NEC, SHINWA, COSMOS,etc. Copies en noir et blanc ou en tons de gris et en format A4 ou "POSTER" (4 x A4).

TASCOPY K7 130 F. TTC
TASCOPY DISC 170 F. TTC



TASPRINT vous permet d'exploiter toutes les possibilités de votre imprimante matricielle. Cinq polices de caractères distinctives qui personnalisent VOTRE COURRIER, VOS IMPRIMÉS, Lectura - Median - **Compacta** - DATA RUN - Palace Script. S'utilise seul avec vos programmes BASIC ou dans **TASWORD.**
çàèéôâêîëiüæ- Alphabet grec: ψπΦεΣΩΦxλ et Symboles: ©←†R...

Nouveau !

MASTERCALC 6128 " LE TABLEUR "

"De la même écurie que MASTERFILE ce tableur accomplit plus en RAM que MICROSPREAD CP/M ne peut sur disque..."
(Popular Computing Weekly)

Entièrement écrit en langage machine, MASTERCALC est extrêmement rapide et aisé à utiliser, étant résident en RAM il n'est pas ralenti par les accès disquette comme les programmes CP/M. Capacité de 7000 cases, jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8bit en virgule flottante - Données numériques affichables entières ou jusqu'à 7 décimales - Reformatage des tableaux existants (insertion de colonnes ou lignes supplémentaires) possible à tout moment - Colonnes à largeur variable individuelle entre 4 et 24 caractères - Jusqu'à 99 formules pouvant contenir chacune 75 caractères - Totaux et sous-totaux de colonnes et rangées - Insertion de texte à n'importe quel endroit du tableau - Travail en 40 ou 80 colonnes et/ou sur écran divisé - Sortie sur imprimante 80 et 136 colonnes des tableaux ou en haute résolution pour les histogrammes - Création d'histogrammes à partir des données des rangées - Exportation des données vers TASWORD et MASTERFILE - Accès aux données des cases depuis le BASIC utilisateur (corrections globales - Statistiques etc...) MASTERCALC n'a besoin que d'un seul lecteur et peut occuper le même disque que ses fichiers. Tous les accès périphériques sont inclus. Manuel complet avec exemples pratiques. MASTERCALC est l'outil que vous attendiez pour vos applications chiffrées, calcul professionnel, gestion, devis, comptabilité, statistiques, facturation...

MASTERCALC est utilisable avec les extension de mémoire 64Ko
MASTERCALC 6128 "Le tableur" (disquette seulement):350 F.TTC



Les produits SEMAPHORE sont en vente en France, Belgique et Suisse dans les bons magasins AMSTRAD ou directement en VPC.

Sémaphore Logiciels
Dépt. VPC - C.P. 32
CH-1283 La Plaine (Suisse)

Tél. 41/22/54.11.95

Complétez et renvoyez-nous ce coupon pour recevoir une documentation complète:

Nom ....
Prénom ....
Rue ....
N. .... Code ....
Ville ....

AM

Pour marier votre AMSTRAD et votre Minitel, vous aurez besoin des logiciels de communication et des interfaces





Le Minitel est une drôle de machine aux possibilités fabuleuses (c'est au minimum un modem retournable gratuit). La famille des micro-ordinateurs AMSTRAD, quant à elle, bat tous les records de rapport qualité/prix en informatique familiale. Vous ajoutez à ce cocktail la Société JMN, spécialisée en télécommunications, et la Société JAGOT et LEON qui a fait ses preuves en interfaçage, et vous obtenez les produits qu'il vous faut en matière de transmission vidéotexte et de miniserveurs.

Vous pourrez tester quelques miniserveurs aux numéros de téléphone suivants : 78.47.96.17 à LYON (JMN), 74.54.34.07 à LA CROIX VALMER, 78.37.90.44 à LYON (Micro Boutique), 85.52.38.31 à AUTUN (CHB), 74.85.13.76 à VIENNE (Majuscule), 76.26.29.02 à GRENOBLE (Micro Sun), 81.53.33.88 à BESANÇON (Proforma PSI), 75.43.03.47 à BOURG LES VALENCE (ECA Électronique), 90.82.51.21 à AVIGNON (Amblard), 99.52.98.11 à BRUZ (CPC), 48.97.84.84 à PARIS (APC), 48.59.72.76 à MONTREUIL (Loisitech).

JAGOT et LEON

Liaison AMSTRAD-Minitel

Logiciel

La gestion de la liaison AMSTRAD-Minitel est assurée par un ensemble de programmes dont les principales fonctions sont :

- Émulation du clavier Minitel
- *Enregistrement d'images vidéotexte et stockage* (environ 300 par disquette)
- Visualisation d'images enregistrées sur l'écran du Minitel en local
- Impression des parties de texte ASCII
- Échange de fichiers BASIC, ASCII ou binaires entre *deux AMSTRAD en local ou via le réseau* téléphonique commuté (42 K-octets maxi)
- Création de fichiers ASCII à partir de l'annuaire électronique pour utilisation pour dBASE II ou mailing

Matériel

La connection AMSTRAD-Minitel permet d'utiliser le modem du Minitel en réception, en émission pour la communication entre deux ordinateurs. Elle nécessite *en général une interface série côté AMSTRAD. Cependant*, une nouvelle version, exclusive, permet la suppression de cette contrainte pour les 464, 664 et 6128.

E 200 Câble RS 232 - Minitel + logiciel série - Nécessite une interface série (AMSTRAD ou JAGOT & LEON) 420 F	**E 201** Câble RS 232 - Minitel + logiciel série + interface série AMSTRAD pour 464, 664 et 6128 1 000 F	**E 202** Câble RS 232 - Minitel + logiciel + série + interface série JAGOT & LEON pour 464, 664 et 6 128 1 000 F
E 203 Câble RS 282 - Minitel + logiciel série + interface série AMSTRAD pour 8 256 1 100 F	**E 204** Câble Minitel - AMSTRAD + logiciel série - Ne nécessite aucune autre interface. Pour 464, 664 et 6 128 uniquement **NOUVEAU** 390 F	

Mini-serveurs monovoie pour AMSTRAD

Logiciel

Outre les possibilités de la liaison AMSTRAD-Minitel, le logiciel serveur gère principalement l'édition d'images, le chaînage des écrans et la messagerie

- Éditeur d'images respectant dans son intégralité le standard vidéotexte (couleurs, attributs, graphisme...)
- Progamme serveur gérant les appels
- Programme de chaînage d'images vidéotexte avec arborescence à nœuds multiples
- Messagerie, convivialité et boîtes à lettres avec mot de passe

Matériel

La réalisation d'un mini-serveur monovoie à partir d'un micro ordinateur nécessite une interface série et un modem autorépondeur. Ce dernier peut toutefois être remplacé par le modem d'un Minitel retournable et une détection de sonnerie agréée PTT. De même que précédemment l'interface série peut être supprimée.

E 210 Logiciel serveur-série (nécessite une interface série et un modem 75/1200 bauds full duplex) 1 500 F	**E 211** Logiciel serveur-série + modem agréé PTT + interface série JAGOT & LEON. Uniquement pour 464, 664 ou 6128 3 700 F	**E 212** Logiciel serveur-série + modem agréé PTT + interface série AMSTRAD pour 464, 664 ou 6 128 3 700 F
E 213 Logiciel serveur-série + modem agréé PTT + interface série AMSTRAD pour PCW 8 256 3 800 F	**E 214** Logiciel serveur-série + détection de sonnerie agréée PTT. Ne nécessite ni interface série ni modem. Uniquement pour 464, 664 ou 6128 2 000 F	**E 215** Logiciel serveur-série + interface série pour PCW 8256 + détection de sonnerie agréée PTT. Ne nécessite pas de modem 2 700 F

Et le futur ? Prochainement, tous les miniserveurs JAGOT & LEON pour micros AMSTRAD pourront être couplés à dBASE II pour permettre la recherche multicritère. L'été verra apparaître un serveur 4 voies pour PCW 8256 et PCW 8512. Et nous vous réservons encore quelques surprises... !

Présents à INFORA
Parc des Expositions
LYON du 11 au 15 mars

BON DE COMMANDE

Présents à AMSTRAD EXPO
Cité Informatique
LYON du 21 au 23 mars

Désignation	P.U.	Quantité	P.T.
Port			**30,00**
Total			

Je joins à cette commande mon règlement par :
☐ chèque bancaire
☐ chèque CCP
☐ contre remboursement

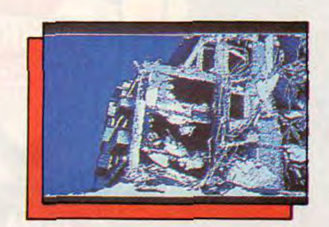
Nom : Prénom :
Rue : N° :
Code Postal : Ville :
A envoyer à :

JAGOT & LEON
17 rue des Alliés
42100 SAINT-ETIENNE
Tél. 77.33.13.82

Documentation et liste de revendeurs sur simple demande



ATTENTAT DISK



PANIQUE DANS L'AMBASSADE !
ALERTE A LA BOMBE...
30 mn POUR LA DESAMORCER !!

PRIX PUBLIC : 195 FF

RECHERCHONS PROGRAMMEURS Dossier sur simple demande

RAINBOW PRODUCTIONS - 140, Avenue Pablo-Picasso - 92000 NANTERRE

AMS 8

VENTE PAR CORRESPONDANCE

WARRIOR K7 . . 150 FF ☐
WARRIOR+DISK 195 FF ☐
ATTENTAT DISK . 195 FF ☐
PORT GRATUIT : Règlement par chèque bancaire ou CCP

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL

Date edition :28/02/86 Date periode :02/86

EDITION DE LA BALANCE COMPTABILITE GENERALE

Comp.	Libelle	D.periode	C.periode	D. exer.	C. exer.
4001	Fournisseur PIERRE	0.00	0.00	0.00	1280.00
	Total classe 40	0.00	0.00	0.00	1280.00
4101	Client REMI	0.00	0.00	2690.00	0.00
	Total classe 41	0.00	0.00	2680.00	0.00
4456	TVA Deductible	0.00	0.00	1656.39	0.00
4457	TVA Collectee	0.00	584.90	0.00	2871.87
	Total classe 44	0.00	584.90	1656.39	2871.87
	Total classe 4	0.00	584.90	4346.39	4151.87
512	Banque B.N.B	3730.00	0.00	15623.19	8281.70
	Total classe 51	3730.00	0.00	15623.19	8281.70
531	Caisse siege social	0.00	0.00	0.00	0.00
532	Caisse succursale	0.00	0.00	0.00	0.00
5311	Caisse en francs	0.00	0.00	0.00	0.00
5314	Caisse en devises	0.00	0.00	0.00	0.00
	Total classe 53	0.00	0.00	0.00	0.00
	Total classe 5	3730.00	0.00	15623.19	8281.70
604	Achat Micro-ordinateurs	0.00	0.00	5245.36	0.00
606	Achat Logiciels	0.00	0.00	3659.95	0.00
	Total classe 60	0.00	0.00	8905.31	0.00
	Total classe 6	0.00	0.00	8905.31	0.00
704	Vente Micro-ordinateurs	0.00	2268.15	0.00	14215.87
706	Vente Logiciels	0.00	876.95	0.00	1225.35
	Total classe 70	0.00	3145.10	0.00	15441.22
	Total balance :	3730.00	3730.00	28874.89	28874.89

LOGICIELS PROFESSIONNELS SUR DISQUETTES

ICICOMPTAB
pour 464 664 6128 — 1990 F TTC

Comptabilité générale simple et solide qui possède toutes les fonctions de base d'un bon progiciel.
Le progiciel a été étudié et réalisé par des experts comptables compte tenu des capacités de l'AMSTRAD.
Ce progiciel est réalisé entièrement en langage PASCAL, d'où ses possibilités modulaires.
Dans toutes les grilles de travail, il existe un code confidentiel.
- possibilité de créer 100 journeaux, 9999 comptes
- 5 éditions : Journaux, Grand Livre, Balance, Plan Comptable et les Moyennes mensuelles (produits/charges).
- cumul période et exercice. Plus de 4000 écritures/période.
Comptabilité toute imprimante. Format papier 240 x 11"

ICITAB
pour 464 664 6128 — 490 F TTC

Logiciel de calculs et de comparaison de tableaux, convient aux enseignants, étudiants commerçants, artisans... afin de comparer des résultats de différents tableaux sur écran ou sur papier.
Quelques caractéristiques :
- modification de la largeur d'une colonne
- transfert, couple et effacement d'une ligne, colonne, case
- consultation simultanée et défilement indépendant de 3 tableaux à l'écran.
Ce logiciel convient parfaitement pour un usage professionnel. Son utilisation en est simple et complète.

ICITEXTE
pour 464 664 6128 — 590 F TTC

Traitement de texte performant et inter-actif avec ICITAB.
En mode EDITION, vous avez accès aux touches accentuées, à la fonction d'effacement, d'insertion, de suppression de lignes.
Il est compatible avec toute imprimante.
Quelques fonctions spécifiques :
- consultation à l'écran en mode EDITION d'un texte stocké, avec défilement du texte consulté dans une fenêtre
- insertion d'un tableau dans un texte créé avec ICITAB
- copie et transfert de lignes, de blocs
- concaténation de paragraphes souligné - gras (visible à l'écran)
- mailing (création d'un fichier de 200 adresses).

ICICOFA **pour 464 664 6128**

Logiciel de facturation et de comptabilité simplifiée. Permet la gestion des comptes de comptabilité générale, tiers, financiers, TVA. Edition de la facture ainsi que des soldes des comptes, de la balance... **490 F TTC**

GESFICH **pour 464 664 6128**

Simple d'utilisation, ce logiciel permet la sélection du nombre de rubrique, l'entrée des fiches, la lecture du fichier et d'une fiche, sa modification et sa suppresion. Possibilité de tri et d'impression. **290 F TTC**

ICICOMPTFAC **pour PCW 8256**

Fonctions identiques à ICICOMPTAB avec en plus la saisie et l'impression d'une facture. A chaque édition d'une nouvelle facture, la mise à jour des comptes est automatique.

PROJETS EN COURS : Gestion de stocks. Paie.
ICICOMPTAB disponible sur d'autres marques de micro.
Réalisation de programmes à la demande.
Imprimante DMP 2000 SEIKOSHA 1000 CPC EPSON LX 80, rubans papiers listing.

Catalogue contre timbres à 11 F remboursé dès le 1er achat.
Revendeurs grossistes : tarifs spéciaux nous consulter.



ICI INFORMATIQUE
2, rue du Pont des Tanneries
21000 DIJON
Tél. : 80.45.13.69

AMS-8

Bon à découper

NOM . . . . Titre . . . . Prix . . . .
ADRESSE . . . . Titre . . . . Prix . . . .
. . . . Titre . . . . Prix . . . .
. . . . Total : . . . .
Ci-joint mon règlement ☐
ou contre-remboursement ☐

les plus de Micro

LIVRES

NOUVEAUTÉ DU MOIS



La bible des CPC 664/6128 (tome 16)
Un régal pour tous ceux qui veulent tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentés de l'interpréteur et du système d'exploitation. Un super livre comme toutes les Bibles !
Réf. : ML 146 Prix : **199 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC (Tome 1)
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de textes et de sons...).
Réf. : ML 112
Prix : **149 FF**

EDITION COMPLETEE POUR LE 6128





Les routines utiles de l'AMSTRAD CPC (Tome 14)
Pour bien connaître et utiliser les routines utiles de l'AMSTRAD 6128, 664, 464. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires, exemples, désassembleur, etc.
Réf. : ML 143
Prix : **149 FF**

Débuter avec le CPC 6128 (tome 15)
Ce livre s'adresse à ceux qui débutent avec le CPC 6128. Tout leur est clairement expliqué aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Une fois leur machine bien en main, ils pourront s'attaquer au Basic et utiliser l'utilitaire de gestion d'adresses que contient le livre.
Réf. : ML 145
Prix : **99 F TTC**





Disquettes des livres AMSTRAD
Si vous n'avez pas le temps de taper les programmes des livres, sachez que M.A. les a déjà tapés pour vous :

AMSTRAD	Disquette	
Livre n°1 :	120 FF	MICRO-INFO n° 1 : 15 FF
Livre n°7 :	120 FF	MICRO-INFO n° 2 : 20 FF
Livre n°10 :	120 FF	MICRO INFO n° 3 : 20 FF



JEUX D'AVENTURES. COMMENT LES PROGRAMMER
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux. Ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-mêmes facilement vos jeux d'aventures. Avec, bien sûr, des programmes tout prêts à être tapés.
Réf. : ML 121
Prix : **129 FF**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC (Tome 10)
Tout sur la programmation et la gestion des données avec le floppy DDI-1 et le 664! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces... Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy ou un 664 AMSTRAD.
Réf. : ML 127
Prix : **149 FF**



LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC 464 (Tome 6)
Tout, absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM DESASSEMBLEE et COMMENTEE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage de 700 pages.
Réf. : ML 122
Prix : **249 FF**



MICRO APPLICATION 7 AMSTRAD LE LANGAGE MACHINE POUR L'AMSTRAD CPC

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC (Tome 7)
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf. : ML 123
Prix : **129 FF**

EDITION COMPLETEE POUR LE 6128

Les livres M.A. sont egalement distribues par les editions RADIO et presents chez votre revendeur habituel.
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS DES MAINTENANT.

TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC (tome 17)
Ce livre concerne tous les possesseurs de CPC (464, 664 et bien sûr 6128 !). Vous y trouverez un générateur de menus, un générateur de masques, des aides à la programmation comme un DUMP, l'utilisation des routines systèmes et plein d'astuces de programmation. Pour tous ceux qui veulent tirer le maximum de leur CPC !
Réf. : ML 147
Prix : **129 F TTC**



NOUVEAU

MICRO APPLICATION 9 AMSTRAD PEEKS ET POKES DU CPC

PEEKS ET POKES DU CPC (Tome 9)
Comment exploiter à fond son CPC à partir du BASIC? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire... et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du BASIC au puissant LANGAGE MACHINE.
Réf. : ML 126
Prix : **99 FF**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC (Tome 11)
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec un CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordés comme les interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.
Réf. : ML 131
Prix : **199 FF**





LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.
Réf. : ML 128
Prix : **149 FF**

DES IDÉES POUR LES CPC (Tome 13)
Vous n'avez pas d'idées pour utiliser votre CPC (464, 664, 6128)? Ce livre va vous en donner! Vous trouverez de très nombreux programmes BASIC couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages).
Réf. : ML 132
Prix : **129 FF**



NOUVEAU

Application



DONNEZ UN LOOK DE 32 BITS A VOTRE CPC

SUPERPAINT
Vous connaissez certainement les programmes appelés "PAINT" qui étaient jusqu'à maintenant réservés aux micros 32 bits? Rapides, spectaculaires, ils permettent de réaliser de fantastiques graphismes très facilement et en un temps record. Aujourd'hui avec **SUPERPAINT** vous pouvez vous aussi sur votre CPC accéder et profiter des fantastiques possibilités d'un véritable logiciel **"PAINT"**.

Les Fonctions Principales de SUPERPAINT
Tracé de rectangles, lignes, cercles, ellipses...
Arrondissage des angles (très important).
Toutes les formes peuvent être coloriées ou tramées.
Quatre grosseurs de traits disponibles.
Sélection par menu déroulants et icônes (type 32 bits).

Le Dessin à main levée.
Différentes formes de pinceaux disponibles.
Constitution de brosses.
Tracé au crayon.
Peinture à l'aérographe (ou bombe) en couleur ou en trame.
Fonctions ciseaux et colle pour réaliser des montages et découpages.

Fonctions supplémentaires
24 trames présélectionnées.
Création de vos propres trames et d'une palette personnalisée.
Sauvegarde sur disque de ces éléments.
Travail en format A4 (21 x 29,7) grandeur réelle.
Scrolling pour visualisation totale.
Repérage d'une aire par fonction LASSO pour entourage, copie, déplacement, remplissage, effet miroir, rotation horizontale et verticale et manipulations diverses.

Fonctions de Dessin Assisté
Fonction ZOOM intégral d'une partie d'un dessin.
Correction points par points en mode ZOOM.
Modification des couleurs instantanée.
Vitesse du Joystick réglable pour plus de confort.
Catalogue disquette accessible en permanence.
Mémorisation et rappel de la dernière fonction (très pratique).
Travail sur plusieurs écrans avec transferts d'images.
Impression complète du document sur imprimantes AMSTRAD et EPSON.

EDITEUR DE TEXTE INTEGRE
Intégration de texte dans le graphique (explications, messages...).
Plusieurs jeux de caractères disponibles.
3 tailles de caractères.
Ecriture en gras, italique, souligné...
Mixage des caractères.

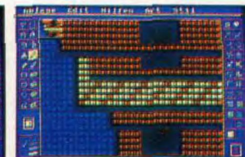
Commandes
Utilisation du joystick comme d'une souris.
Déplacement des fenêtres ultra rapide sans altération de l'écran de travail.

MICRO APPLICATION
SuperPaint
AMSTRAD
UN LOGICIEL DATA BECKER

SUPERPAINT est livré sur disquette 3 pouces accompagné d'une documentation en français.
SUPERPAINT fonctionne sur CPC 464, 664 et 6128.

Prix sur disquette 395 TTC
Réf. AM 309







395 F



MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75009 PARIS
tél. (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

CB date d'expiration: ________

☐ Mandat ☐ Cheque ☐ CCP
Libellez vos cheques a l'ordre de Micro-Application
Nom, Prenom ________
Adresse ________
Ville ________ C.P. ________
CB ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐
+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommande.
Date et signature
Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.

AMS-03/86

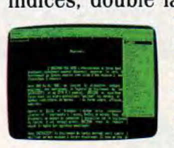
256 Ko :

6990 F TTC

avec l'imprimante

256 Ko, un lecteur de disquette, une imprimante et un traitement de texte en français pour 6990 F : c'est la nouvelle révolution Amstrad.

Ceux qui n'ont pas attendu vont pleurer de dépit, les autres de joie.



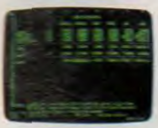
ÉCRIRE. Le programme Locoscript* a été conçu pour exploiter la mémoire phénoménale du PCW 8256 et les extraordinaires possibilités de son imprimante (plus de 100 types d'écriture, alphabet grec, italique, souligné, gras, exposants, indices, double largeur, etc.). A l'écran, vous travaillez sur 32 lignes de 90 caractères à l'aide de menus déroulants en français et des fonctions couper-coller. Ses performances et sa simplicité d'emploi ont été saluées par toute la presse : en une heure vous savez l'utiliser, en une journée vous êtes un expert.

Lettres, factures, ou romans : le PCW 8256 accélère la création de tous les documents. Pendant l'impression, la machine est disponible pour un autre travail.

* ***Locoscript*** *traitement de texte en français (livré avec la machine)*

Traitement de texte Amstrad : à ce prix là, certains vont verser des larmes

CALCULER. Le PCW 8256 est aussi un puissant micro-ordinateur. Sa vaste mémoire (RAM 256 Ko, disquette 170 Ko par face et RAM-disque 112 Ko), ses capacités graphiques (système GSX) et son système d'exploitation (CP/M+) lui permettent d'utiliser les meilleurs logiciels professionnels, comme Multiplan* ou DBase II*, proposés au quart de leur prix habituel !



PROGRAMMER. Pour ceux qui veulent programmer, le PCW 8256 est livré avec le puissant Basic Mallard* (séquentiel indexé !) et Dr Logo* et accompagné d'une documentation complète en français.

***Multiplan** tableur professionnel (en option : 498 F ttc)*
***DBAse II** base de données professionnelle (en option : 790 F ttc)*

Pour tout savoir sur le PCW 8256 et mettre rapidement du mordant dans votre travail et sur chaque bureau de votre entreprise, retournez-nous dès aujourd'hui le coupon ci-contre ou courez chez le distributeur Amstrad le plus proche.

*CP/M + DR Logo et GSX : marques déposées de Digital Research Inc. D Base II : marque déposée de Ashton Tate. Multiplan : marque déposée de Microsoft.

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PCW 8256

nom : ____________________

adresse : ____________________

____

Renvoyez ce coupon à
Amstrad France, BP 12
92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83

AM8

Mendès-France. M.C

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE.

ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



CRAFTON & XUNK

REMI HERBULOT
Graphismes : Michel RHO
Musique : Jean-Louis VALERO

Disponible

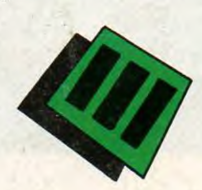
2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe.
La richesse du jeu (énigmes à résoudre, objets à découvrir, adversaires multiples et inattendus), la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3 D vous feront passer de fabuleux moments.



PATRICK DUBLANCHET
Graphismes : Catherine VAGNON
Musique : ULRICH

Disponible

4 heures du matin. Il fait encore sombre dans la cellule. Derrière la porte, la liberté... ou la mort. Dernier survivant de l'humanité vaincue par les robots, vous êtes enfermé pour toujours au plus profond d'un effroyable pénitencier. Pour vous, un seul objectif : rejoindre la femme qui, paraît-il, serait elle aussi emprisonnée, et fuir ensemble. Réussirez-vous ?
Exceptionnel jeu d'aventure et d'arcade entièrement animé en 3 Dimensions.







JEAN-PIERRE LE CLEZIO
Scénario : R. HUMPHEAU
Graphismes : M. RHO
Musique : Marc OLIVIER

Disponible prochainement

Quelque part sur la terre, un nouveau virus frappe les populations. Haut responsable de la santé mondiale, vous devez enrayer l'épidémie par des mesures adéquates : cordon sanitaire, information, mise au point d'un anti-virus. Dans votre centre de recherche, vous disposez d'un tableau de contrôle planétaire qui vous met en relation avec les pays atteints, d'un ordinateur pour guider vos décisions, et d'un microscope pour des séances d'arcades au cours desquelles vous lutterez contre le virus. Parviendrez-vous à endiguer le fléau et à sauver l'humanité ?





LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT
Cassette ou Disquette

27 rue de Léningrad 75008 Paris - 43.87.27.27
Télex EREINFO 650134F



AMSTRAD MAGAZINE

SELF SERVICE



CASSETTE
ARRETEZ DE TAPER !



Tous les listings de chaque numéro d'AMSTRAD MAGAZINE sur cassette.
Fini les erreurs !

- 1 cassette : 68 F (port inclus).
- Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro : 605 F pour 11 numéros (soit 55 F seulement la cassette). 350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette).



LE CLUB
TOUT MOINS CHER

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une trentaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.
Prix d'adhésion : non-abonnés : 150 F + droit d'entrée de 77 F, soit 227 F.
Abonnés : 150 F seulement (vous êtes dispensés du droit d'entrée).

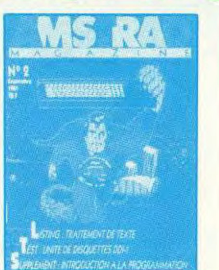


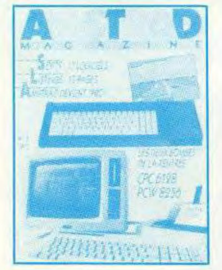
T-SHIRT
AMSTRAD DANS LA PEAU !

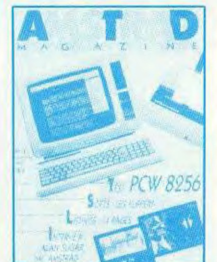
Eh oui ! AMSTRAD MAGAZINE vous habille.
Le super T-shirt aux couleurs de votre revue préférée est d'excellente qualité (T-shirt américain Hanes).
Il sera à vous pour : 69,50 F et à 59,50 F pour les adhérents du Club AMSTRAD MAGAZINE
(plus 10 F de frais de port). Europe : 90 F. Airmail : 110 F

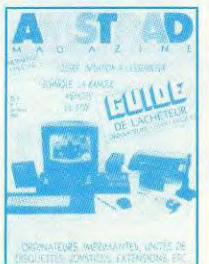


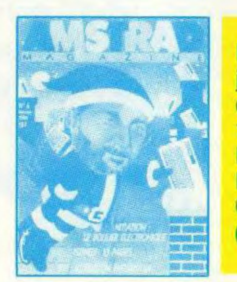
ANCIENS NUMEROS AMSTRAD MAGAZINE











Pour recevoir un ancien numéro joignez 18 F par numéro plus 6,50 F de frais d'envoi pour un numéro et 10,50 F pour trois numéros.
Numéro 5 : 25 F
Numéro 1 : épuisé
Collection de 5 numéros 97 F
(Envoi gratuit).





Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

11 NUMEROS : 170 F

AU LIEU DE 209 F

ECONOMISEZ 39 F

COUPON AU VERSO

BON DE COMMANDE

Délai d'enregistrement de votre abonnement : 1 mois.

• Coupon à renvoyer à AMSTRAD MAGAZINE, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

Attention : offre valable jusqu'au 31 mars 1986.

Nom ______________________ Prénom ______________________

Rue ____

Code postal ______________ Ville ______________________

☐ **Je m'abonne à AMSTRAD MAGAZINE pour la somme de 170 F pour onze numéros.**
Europe : 240 FF. Airmail : 270 FF

Je désire recevoir :

☐ 1 cassette (68 F).
☐ 6 cassettes (350 F) (Airmail 395 F)
☐ 11 cassettes (605 F) (Airmail 650 F)
☐ T-shirt(s) non-adhérent(s) au CLub
(69,50 F ×) + 10 F =
☐ T-shirt(s) adhérent(s) au Club
(59,50 F ×) + 10 F =
☐ Small ☐ Large ☐ Médium ☐ XL

☐ Cotisation annuelle au Club (non abonné)
150 F + 77 F = 227 F
☐ Cotisation annuelle au Club (abonné) 150 F
☐ 1 numéro AMSTRAD MAGAZINE
18 F + 6,50 F = 24,50 F
☐ Collection de 5 numéros : 97 F (envoi gratuit).

Date Signature

• Ci-joint mon règlement par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat